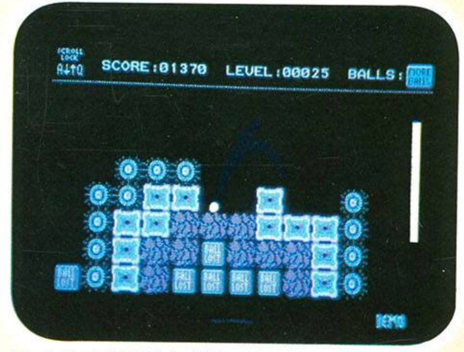


6,50 DM 52 öS 6,50 sfr
ISSN 0935-9273
Joystick
Alles was Computern Spaß macht
8
DMV
2. Jahrgang
August 1989
RUNNING MAN
Das Computerspiel zum Film
CES – IN CHICAGO
Die neuesten Spiele aus den USA
HELPLINE
Heiße Tips zu Police Quest II und vieles andere mehr!
IM TEST:
Storm Lord
Honda-RVF
Kult
Oil Imperium
und vieles mehr
INDIANA JONES
Erste Bilder vom neuen Computerspiel
KONSOLEN
Neue Software für PC-Engine, Sega und Nintendo!!!

PC-SPIELEBOX NO.1



Best.-Nr. 5 1/4" Disk. 129 Best.-Nr. 3 1/2" Disk. 185
Für MS-DOS erhältlich

49,-DM*

BIMBO II

Das Geschicklichkeitsspiel für den PC überhaupt!
Wie in einem Squashcourt spielen Sie einen Ball von rechts nach links durch einen auf drei Seiten geschlossenen Bildschirm. Auf der offenen Seite müssen Sie mit Ihrem Schläger verhindern, daß der Ball ins Aus geht. Im Spielfeld selbst befinden sich unterschiedliche Hindernisse, die jedes für sich, unterschiedliche Auswirkungen auf den weiteren Spielverlauf haben. So gibt es Blöcke, die dem Spieler, sobald sie getroffen wurden, einen Extraball gutschreiben. Andere wiederum ziehen einen Ball ab, zählen Bonus, verschnellern das Spiel und und und...
Ist es Ihnen gelungen, alle Hindernisse zu beseitigen, gelangen Sie in das nächste Bild von Bimbo, das Sie wiederum mit neuen Hinderniskonstellationen konfrontiert.
Aber Bimbo ist mehr als nur ein Spiel. Mittels des zum Programm gehörenden Editors sind Sie in der Lage, sich genau die Bilder zusammenzusetzen, die Sie gerne spielen möchten.

BOUNCER

Bouncer versetzt Sie hinter das Lenkrad eines ganz besonderen Automobils. Das Bounce'O'mobil kann springen. Daß es dies nicht nur aus Spaß an der Freude tut, wird spätestens beim ersten Felsbrocken klar, der Ihnen den Weg versperrt. Nun sind Sie gefordert, überspringen Sie das Hindernis. Jedoch werden Sie nicht nur durch herumliegende Findlinge gehandicapt. So manche Brücke, die Sie auf Ihrer Fahrt überqueren müssen, ist eingestürzt, tollwütige Vögel versuchen, sich aus der Luft auf Sie zu stürzen, Straßensperren blockieren den Weg, und der rachsüchtige Pilot einer Sportmaschine stellt Ihnen nach.
Wird es Ihnen gelingen, die Staße bis zu ihrem Ende zu fahren?
Bouncer, die PC-Variante eines erfolgreichen Arcade Automaten, wurde 100% in Maschinencode geschrieben.

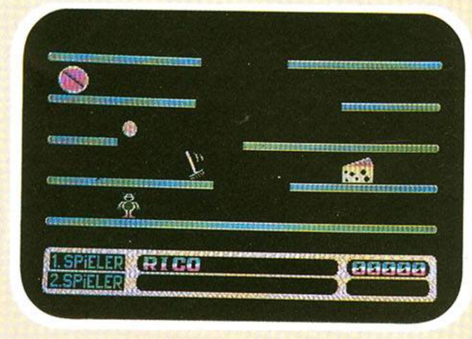
PC-SPIELEBOX NO.2

JACKEY

Hier erwartet Sie ein Geschicklichkeitsspiel der besonderen Art.
Sie steuern einen kleinen Roboter, der von Ebene zu Ebene springen kann. Allerdings stehen diese unter Strom, so daß Jackey versuchen muß, durch die Lücken zu springen, ohne die Ebenen von unten zu berühren. Dabei gilt es natürlich, möglichst nicht die vielen Monster zu berühren, die Jackey das Leben schwer machen. Auf der anderen Seite können Sie auf Ihrem Weg nach oben eine ganze Reihe von Boni einsammeln, die Ihren Score gehörig aufpolieren können. Programmiert von Hartmut Pfarr, dem bekannten DMV-Autor, verspricht Jackey ein echter Renner zu werden. Versäumen Sie also auf keinen Fall die aufregenden Abenteuer des kleinen Roboters Jackey.
Die Abenteuer des kleinen Jackey sind im System MS-DOS erhältlich.

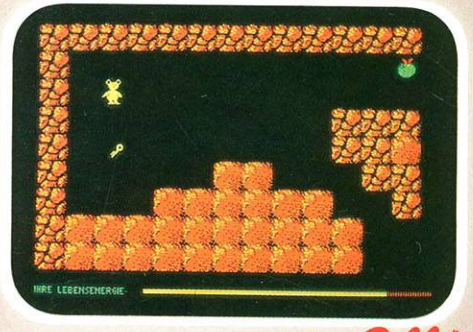
STARVISION

Ein excellentes Shoot'em up auf Ihrem PC!
Besteigen Sie Ihr Schiff und retten Sie den Mond. Außerirdische Kreaturen haben sich dort eingenistet und behindern die Aktivitäten der Menschen. Deshalb ist es jetzt Ihre Aufgabe, den Mond von diesen Wesen zu befreien. Die größte Hilfe bei Ihrer Aufgabe ist Ihr kleines Raumschiff, daß Sie im Verlauf dieses Spieles mit zahlreichen Extrafeatures ausrüsten können. Trotzdem keine einfache Aufgabe, da die Außerirdischen bereits mehrere Stützpunkte eingerichtet haben. Wenn Sie den ersten Sektor gesäubert haben, bekommen Sie einen Bonus und können sich am nächsten versuchen. Starvision verspricht somit viele Stunden spannender Unterhaltung.
Starvision ist im System MS-DOS erhältlich.



Best.-Nr. 5 1/4" Disk. 1291 Best.-Nr. 3 1/2" Disk. 1292

49,-DM*



5 1/4" Disk. Best.-Nr. 186
3 1/2" Disk. Best.-Nr. 187

49,-DM*

Underground Strategie & Action für Ihren PC!

Wer denkt, daß unter der Erde tiefer Friede herrscht, der irrt sich gewaltig. Unbemerkt von uns, den oberirdischen Betrachtern, spielt sich unterhalb der Erdoberfläche so manches Drama im Verborgenen ab.
Underground, so der Titel des neuesten Hits von DMV, beleuchtet die Vorgänge unter der Erde. Begleiten Sie den kleinen Maulwurf, den Star dieses Programms, bei seinem heroischen Kampf gegen seine greulichen Feinde, und helfen Sie Ihm, den Ausweg aus den finsteren und lichtlosen Katakomben des Schreckens zu finden.
Doch erwarten Sie keine langweiligen Grabespiele, wie man bei einem Maulwurf vermuten könnte! Spätestens, seit prominente Frösche Eigentumswohnungen bewohnen, haben sich die Standards im Tierleben durchgreifend geändert.
Maulwürfe, die up to date sind, haben Ihr Labyrinth beispielsweise mit hochmodernen Beam-Stationen ausgerüstet, die einen zeitsparenden Transport zwischen abgelegenen Teilen des Systems ermöglichen.
In Actioneinlagen müssen Feinde in ihre Schranken verwiesen werden, die den kleinen Maulwurf zum Fressen gern haben. Eine Landkarte erleichtert die Orientierung innerhalb der jeweiligen Labyrinth-Ebene, diese Karte muß allerdings erst gefunden werden. Bei der Suche ist so mancher Gegenstand zu finden, der das Abenteuer erleichtern kann, so gibt es Nahrung, die die schwindenden Kräfte wieder aufstockt, eine Fackel, mit der lichtscheues Gesindel vertrieben werden kann, kleine Items, die den Maulwurf für kurze Zeit zum unbesiegbaren Superhelden machen, und, und, und.
Wenn Sie Streit mit potentiellen Gegnern anfangen, können Sie Ihre Zielgenauigkeit im Steinwurf unter Beweis stellen, um Ihre Feinde Mores zu lehren.
Wird es Ihnen gelingen, den kleinen Maulwurf aus den Katakomben des Schreckens zu befreien?
Die Abenteuer des kleinen Maulwurfes sind für das System MS-DOS (CGA) erhältlich.

KNOW-PC

Das Spiel für die ganze Familie!



JETZT NEU!

Die Know-PC-Ergänzungsdiskette: 20 neue Wissensgebiete
5 1/4"-Disk *Best.-Nr. 1293*
3 1/2"-Disk *Best.-Nr. 1294*
29,–*

KNOW-PC – Frage- und Antwortspiel der Extraklasse

- kann eine **unbegrenzte** Anzahl von Fragen und Antworten verwalten!
- bietet die Möglichkeit, **eigene** Fragen in einem **selbstgewähltem** Wissensgebiet einzugeben, und zwar mit einem **komfortablen** Editor!
- besitzt eine **Supergrafik!**
- ist spielbar mit 1 bis 4 Einzelspielern oder in Gruppen mit einem Vielfachen davon!
- muß man mit Strategie spielen, da der Beste in jedem Wissensgebiet am Ende noch Zusatzpunkte bekommt!
- verlangt **keinerlei** Programmierkenntnisse!
- wird mit 13 verschiedenen Wissensgebieten ausgeliefert!
- kann auch für andere Zwecke Verwendung finden, z.B. als Vokabeltrainer

Konfiguration:
PC XT/AT mit 512 KByte oder mehr, 1 Diskettenlaufwerk oder Festplatte, MS-DOS ab Version 2.0 oder größer, für Farbgrafik, Monochrom, Hercules oder EGA.
5 1/4"-Disk Best.-Nr. 161
3 1/2"-Disk Best.-Nr. 162

49,-DM*

* Unabhängig von der Anzahl der bestellten Programme berechnen für das Inland 4,– DM bzw. für das Ausland 6,– DM Porto und Verpackung. – Unverbindliche Preisempfehlung – Bitte benutzen Sie die Bestellkarte.

Bücher
Software
Zeitschriften
Postfach 250
3440 Eschwege



Impressum

Herausgeber
Christian Widuch
Chefredakteur
Heinrich Stiller
Stellvertretender Chefredakteur
Markus Matejka
Redaktionsleiter
Stefan Ritter
Redaktion
Joachim Freiburg (jf), Bernhard Rinke (br)
Jürgen Borngießer (jb), Michael Ebbrecht (me)
Freie Mitarbeiter dieser Ausgabe
Andreas Paul, Robert Marz, Jürgen Seibel,
Mark Matthia
Schlußredaktion
Renate Köberich, Vera Brinkmann
Korrespondent USA:
Marshal M. Rosenthal
Redaktionsassistenz
Anke Kerstan (ke), Susanne Eska (es)
Produktionsleitung
Gerd Köberich, Helmut Skoupy
Satz
Claudia Küllmer, Silvia Führer, Martina Siebert,
Gabriela Joseph, Marcus Geppert,
Heidemarie Kohlhaas, Jürgen Ludwig
Layout
Yvonne Hendricks, Patricia Reifenhausen,
Michael Grebenstein
Reprografie und Gestaltung
Margarete Schenk, Manuela Eska, Dieter Schnobl,
Silvia Erbrich, Andrea Gundlach, Peter Gajewski
Werbegrafik
Mohamed Hawa, Petra Biehl
Titelbild
Copyright Reline Software
Illustration
Heinrich Stiller, Udo Linke
Comic
Reinhard Alff
Fotografie
Christian Heckmann, Klaus Jatho
Bildarchiv
Heike Meister
Lektorat und Endredaktion
Susanne Mias, Dagmar Wilhelm
Anzeigenverkaufsleitung
Wolfgang Schnell
Anzeigenverkauf
DMV-Verlagsbüro München
Zaunkönigweg 2c,
8000 München 82,
Telefon: (0 89) 4 39 10 87,
Telefax: (0 89) 4 39 10 80
Britta Fiebig, Monika Schöbel, Jens Dhein
Anzeigenverwaltung und Disposition
Andrea Giese, Karina Ehrlich, Beate Kranz
Anzeigenpreise
Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr.1 vom 01.01.89.
Anschrift Verlag/Redaktion »JOYSTICK«
DMV Daten und Medien Verlag
Widuch GmbH & Co. KG
Fuldaer Straße 6, 3440 Eschwege,
Telefon: (05651) 80 09 – 0 * Telefax: 05651 – 80 09 – 33
Vertrieb
VERLAGSUNION
ERICH PABEL – ARTHUR MOEWIG KG (VPM)
Friedrich-Bergius-Straße 20
Postfach 5707
6200 Wiesbaden
Druck
Druckerei Jungfer, 3420 Herzberg
Bezugspreise
Einzelpreis DM 6,50/sfr 6,50/ öS 52,–
Abonnementpreise
Die Preise verstehen sich grundsätzlich einschließlich Porto und Verpackung.
Inland:
Bezugspreis 12 Ausgaben: DM 70,–
Bezugspreis 6 Ausgaben: DM 35,–
Europäisches Ausland:
Bezugspreis 12 Ausgaben: DM 100,–
Bezugspreis 6 Ausgaben: DM 50,–
Außereuropäisches Ausland:
Bezugspreis 12 Ausgaben: DM 120,–
Bezugspreis 6 Ausgaben: DM 60,–
Bankverbindungen:
Postscheck Frankfurt/M: Kto.-Nr.: 23043 – 608
Raiffeisenbank Eschwege: BLZ: 522 603 85,
Kto.-Nr.: 2457008
Die Abonnementbestellung kann innerhalb einer Woche nach Auftrag beim DMV-Verlag, Postfach 250, 3440 Eschwege, schriftlich widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist reicht der Poststempel. Das Abonnement verlängert sich automatisch um 6 bzw. 12 Ausgaben, wenn es nicht mindestens 6 Wochen vor Ablauf beim Verlag schriftlich gekündigt wird.
Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Datenträger sowie Fotos übernimmt der Verlag keine Haftung. Die Zustimmung zum Abdruck wird vorausgesetzt.

EDI TORIAL

Wenn...

in Amerika eine Messe stattfindet, hat dies auch Auswirkungen auf Europa und somit natürlich auch auf Deutschland. Traditionell stellt die Consumer Electronic Show das Parkett, auf dem Neuheiten vorgestellt werden. Für JOYSTICK Grund genug, die Stapazen einer langen Reise auf sich zu nehmen, um Ihnen brandaktuell einen unterhaltsamen Streifzug durch die Messehallen zu präsentieren.

Eines der absoluten Highlights der Show stellte Ataris neues portables Spielsystem dar. Ein Handheld-game mit farbigem Quarzbildschirm (4096 darstellbare Farben) und Wechselcartridge.

Aber auch neue Software wurde in rauhen Mengen vorgestellt. Einzelheiten finden Sie in unserem Artikel Showcase USA.

Einen weiteren Schwerpunkt dieser Ausgabe stellt der Bericht um den neuen Indiana-Jones-Film und das daran gekoppelte Computerspiel von Lucasfilm Games dar. Unserem USA-Korrespondenten Marshall Rosenthal ist es gelungen, Informationen und Bildmaterial zu diesem Spiel zu bekommen.

Über das im Computerbereich fast schon klassische 'Systemwirrwarr' verliert keiner mehr ein Wort. Hersteller und Anwender haben gelernt, damit zu leben und all die kleinen Unannehmlichkeiten, die daraus resultieren, zu erdulden. Nun scheint sich die Entwicklung die hier stattgefunden hat, auf dem Markt der Telespiele zu wiederholen. Immer neue Systeme erscheinen und stellen den Kaufinteressenten vor schwere Entscheidungen. Wir können Ihnen leider nicht die die Qual der Wahl abnehmen, aber wir können sie erleichtern. Wir haben alle momentan auf dem Markt befindliche Systeme in einer Marktübersicht zusammengestellt und mit allen wichtigen Informationen betreffs Zubehör, Erweiterungen und Software versehen.

Natürlich finden Sie über die hier erwähnten Beiträge hinaus alles, was das Spielerherz begehrt: Tips zu Spielen, Public-Domain-Software unter der Lupe und last but not least Reviews, Reviews, Reviews.

In diesem Sinne wünschen wir Ihnen auch bei dieser JOYSTICK wieder gute Unterhaltung.

Herzlichst Ihr

Heinrich Stiller

Heinrich Stiller

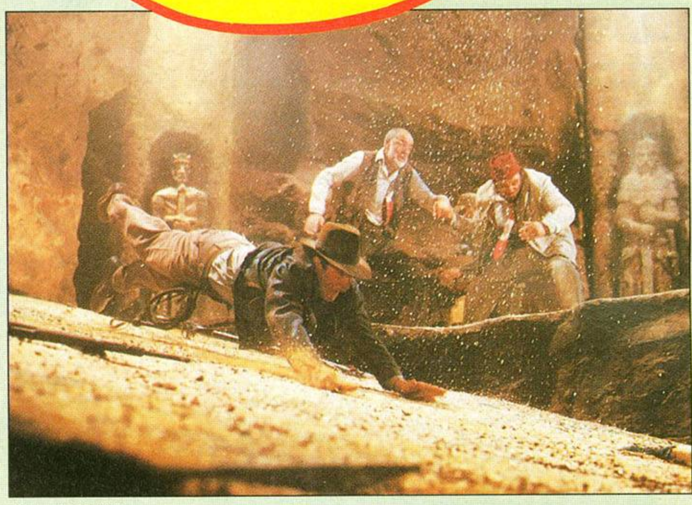
In diesem Heft

Bericht

Wettbewerbe

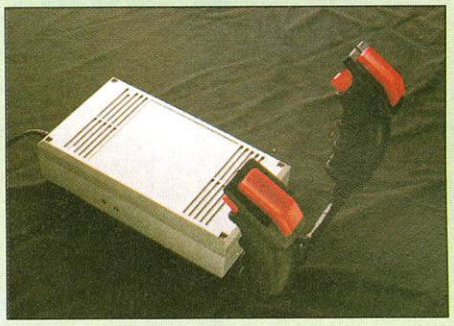
Software Review





Indiana Jones and the Last Crusade. Dieses Mal darf Indy den heiligen Gral suchen, im Film und im Computerspiel

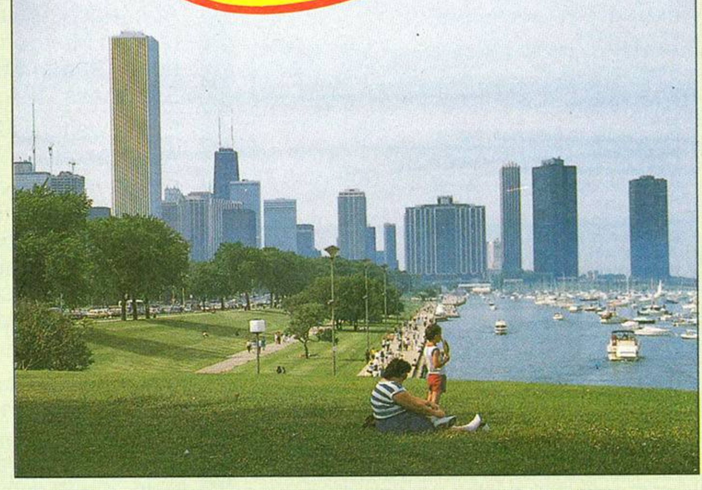
S. 40



Abheben mit JOYSTICK. Basteln Sie sich Ihren eigenen Pilotenstick. Die Bauanleitung finden Sie auf

S. 66

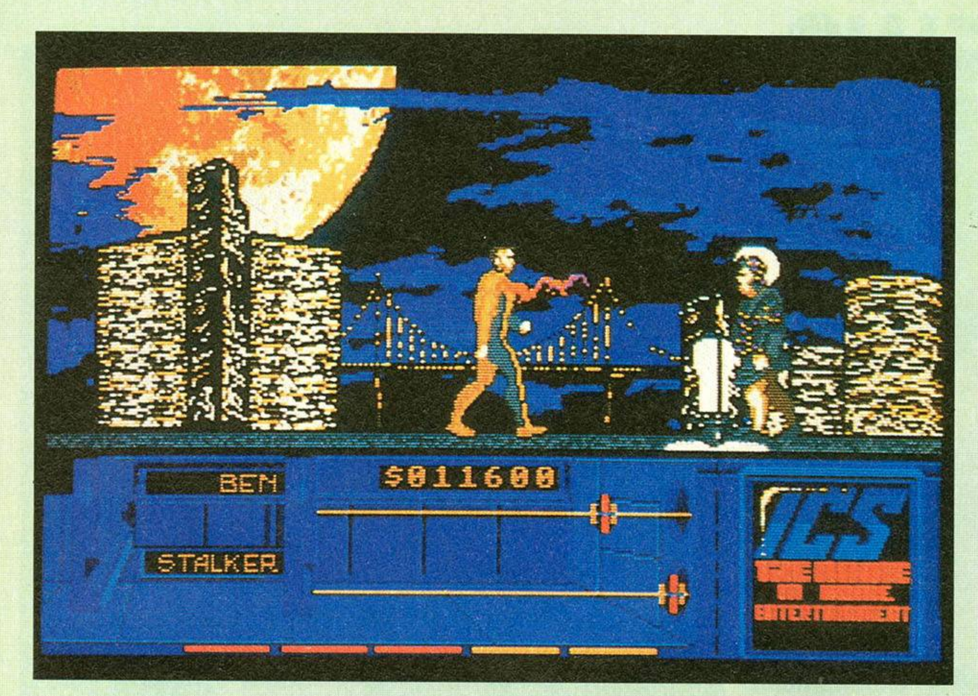
SHOWTIME IN CHICAGO



Die Messe für Unterhaltungselektronik in den USA. Brandheiße Neuigkeiten aus dem Land der unbegrenzten Möglichkeiten

S. 78

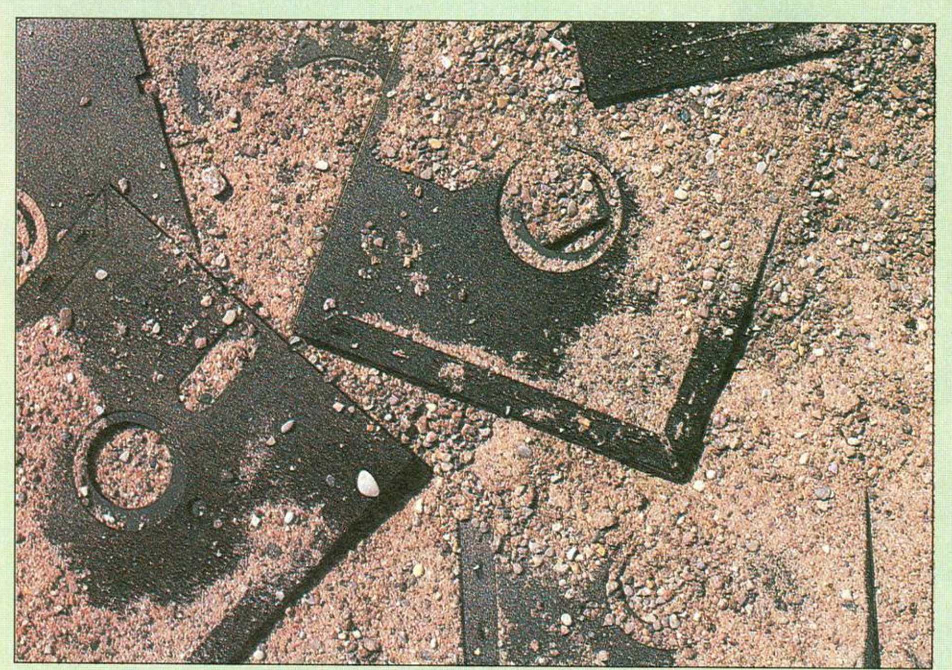




The Running Man. Arnold Schwarzenegger mußte seinen persönlichen Segen zum Computerspiel nach dem Erfolgsfilm geben. Näheres über das Spiel lesen Sie auf S. 18



Damit Sie bei den vielen unterschiedlichen Systemen nicht den Überblick verlieren, hat JOYSTICK eine Marktübersicht zusammengestellt. Alles Wissenswerte über Systeme, Software und Zubehör S. 96



Oase PD. Eine neue Public Domain. Deutschlands Antwort auf Fred Fish S. 103

Cartridge Games

Public Domain

Helpline

Rubriken



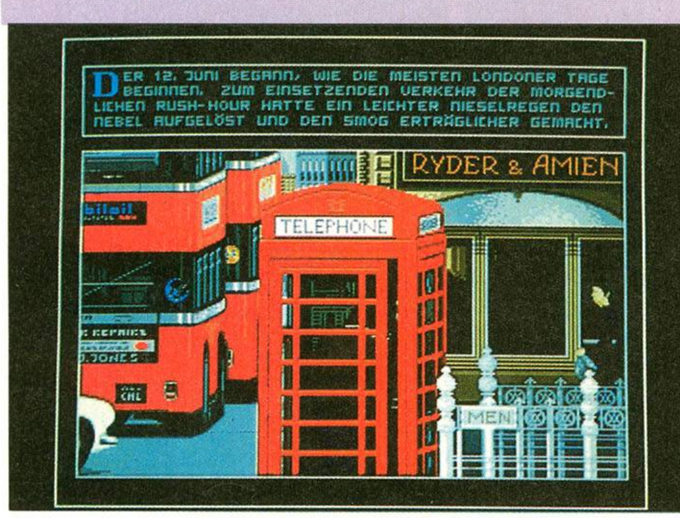
Holiday Maker Teil II

Nachdem schon der erste Teil von Holiday Maker Akzente auf dem Amiga setzte, kommt nun auch das zweite Artventure unter dem Namen **Die Stadt der Löwen.**

Ein deutscher Präsident eines metallverarbeitenden Betriebes wurde in Hamburg auf der Elbchaussee erschossen. Zeugenaussagen weisen auf einen Schlitzäugigen hin. Wenige Monate später findet man in Paris die Leiche eines prominenten japanischen Mannes; man spricht von Selbstmord, jedoch schließt ein rätselhafter Brief auf Mord. Was steckt nun hinter diesen greulichen Taten? Die Spur führt nach Fernost, genauer gesagt nach Singapur...

Die Programmierer von PM Entertainment präsentieren wieder exzellent handgezeichnete Grafiken und eine Hintergrundgeschichte, die aus der Realität stammt.

Zusätzlich kann jeder, der dieses Programm käuflich erwirbt, eine Flugreise nach Singapur gewinnen. Man braucht lediglich einen dem Softwarepaket beigefügten Coupon zurückzuschicken. Ein weiteres Bonbon liegt darin, daß nun auch die Atari-User nicht zu kurz kommen. Holiday Maker wurde auf den ST umgesetzt, und auch die Stadt der Löwen wird sowohl für den Amiga als auch für den ST erscheinen.



Bildschirmfoto: Amiga, Stadt der Löwen

Mac-Emulator für den Amiga

A-MAX ist eine Cartridge, die es ermöglicht, Macintosh-Software auf dem Commodore Amiga zu fahren. Sie wird in den externen Diskettenport gesteckt und besitzt Sockel für weitere Laufwerke, die sowohl von zusätzlichen Amiga- als auch von Mac-Drives genutzt werden können. Sie unterstützt Maus, Keyboard und an den seriellen bzw. parallelen Port angeschlossene Peripheriegeräte sowie den gesamten RAM-Speicher des Amiga.

Competition Pro für PCs



Produktfoto: Competition Pro PC

Die Dynamics Marketing GmbH stellt ein neues Eingabegerät für IBM PCs bzw. kompatible Rechner vor: den Competition Pro Joystick mit A/D-Gamecard.

Der digitale Joystick verfügt über ein Spiralkabel und kann durch die COMPRO A/D-Gamecard an allen IBM PCs AT, XT und Kompatiblen sowie den Euro PC angeschlossen werden. Im Vergleich zu analogen Modellen besitzt er eine unempfindlichere Konstruktion. Seine Mechanik hat kürzere Wege, wodurch er schneller und präziser ist. Die COMPRO A/D-Gamecard hat die gleichen Einbaumaße wie handelsübliche Gamecards und I/O-Cards (1/2 size). Sie wandelt die digitalen Informationen des Joysticks in analoge Werte um. Ein Mittenabgleich ist nicht erforderlich.

Den Competition Pro PC von Dynamics gibt es ab sofort im Fachhandel für 49,- DM und komplett mit der COMPRO A/D-Gamecard für 79,- DM.

Stählerner Donner

Die erste Kampfpanzersimulation, die MCGA-Grafik ausnutzt, bietet Accolade mit dem Programm Steel Thunder den Simulationsfreunden an. Es können im Gegensatz zu anderen derartigen Programmen gleich vier verschiedene Panzer simuliert werden. Die Palette reicht dabei vom M3 Bradley Cavalry bis zum M1A1 Abrams. Die Gegner – natürlich handelt es sich dabei erneut um jene ultrabösen, menschenähnlichen Wesen aus den Tiefen der Sowjetunion – können in Steel Thunder gleich in drei verschiedenen Krisenherden bekämpft werden: Syrien, Kuba und Bundesrepublik Deutschland. Daß Sie während der Einsätze über unterschiedlichste Waffensysteme verfügen, versteht sich von selbst. Eines der härtesten Geschütze dürfte dabei die TOW-2-Rakete sein, die fast Schallgeschwindigkeit erreicht. Mit Steel Thunder soll eine der realistischsten Panzersimulationen entstanden sein. Na dann...

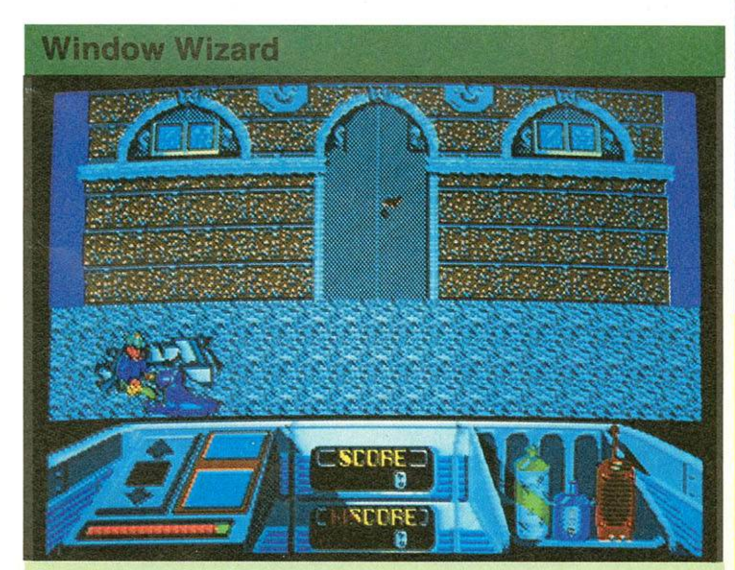


Rainbow Warriors

Die Rainbow Warrior, jenes Schiff der Umweltorganisation Greenpeace, das seinerzeits vom französischen Geheimdienst versenkt wurde, steht Pate für ein Programm, das in mancher Hinsicht zu überraschen scheint. Da sich viele Computerspiele mit der Zerstörung unterschiedlichster Dinge beschäftigen, wundert es, wenn plötzlich ein Spiel angekündigt wird, das sich mit den Folgen von Zerstörung beschäftigt. Im vorliegenden Fall handelt es sich dabei um die Zerstörung unserer Umwelt. Da geht es um sauren Regen, um das Ozonloch, um die Unsicherheit unserer Kernenergie, um das skrupellose Einleiten giftigster Substanzen in Flüsse und Meere und um das brutale Abschlachten von Jungrobben. Sie spielen hierbei den Part eines Greenpeace-Mitgliedes und kämpfen für den Erhalt der Natur und gegen die nicht enden wollende Ausbeutung und Verschmutzung unserer guten alten Erde.

Man darf gespannt sein, inwieweit das Programm von den Verbrauchern angenommen wird. Versionen für C-64, Amiga und Atari ST sind angekündigt.

Window Wizard



Bildschirmfoto: MS-DOS (EGA-Version), Window Wizard

Ein irrwitziges Comic-Game von reLINE steht für die Computersysteme Amiga, Atari ST, C-64, IBM PCs und Kompatible ins Haus. Der Name: Window Wizard.

Willy hat sich in den Kopf gesetzt, Karriere als Fensterputzer zu machen. Leider muß er nur zu bald feststellen, daß dieser Job nicht ganz einfach ist, da mancherlei Umstände die Arbeit erschweren. So z.B. verrückte Selbstmörder, Riesenvögel, die sich in ihrem Lebensraum bedroht fühlen, gemeingefährliche Regenwolken und Tauben, die offenbar nichts besseres zu tun haben, als die frisch geputzten Fenster zu beschmutzen.

Sieben Levels, vollgepackt mit witziger Comic-Grafik, vielen Animationen, Bonuslevel und jede Menge Überraschungen machen dieses Spiel zu einem Muß für jeden Comic-Fan. Die PC-Version wird EGA-, CGA- und Hercules-Karten unterstützen.

Punks in der U-Bahn





Bildschirmfoto: Crime Fighters

Konami bringt mit Crime Fighters ein neues Telespiel auf den Markt. Worum geht es? Der Anführer einer Gangsterbande hat eine Reihe hübscher Mädels entführt, um sie im Orient zu verkaufen. Die Polizei hat von dieser Geschichte Wind bekommen und schickt nun zwei ihrer besten Undercover-Agenten los, um die jungen Damen aufzuspüren. Klar, daß die beiden jede Menge Ärger bekommen. Von rabiaten Punks in der U-Bahn bis zu Killerhunden in der Hafengegend warten gefährliche Gegner auf Sie, die Ihren Auftrag, die Mädchen zu befreien, zu einer fast unlösbaren Aufgabe machen. Last but not least müssen Sie den Gangsterboß selbst zur Strecke bringen, um den Mädchenhandel zu unterbinden.

Atari Virusfalle

Die Atari-Virusfalle von der Firma Roßmöller soll verhindern, daß Viren, die den Bootsektor der Diskette infizieren, sich nicht mehr über die gesamte Disketten-Sammlung ausbreiten. Die Anti-Viren-Falle wird in den Diskettenport des Atari gesteckt, wobei bei mehreren Laufwerken der durchgeschleifte Diskettenbus des letzten Laufwerks benutzt werden muß. Einziger Nachteil: Beim Formatieren bzw. Kopieren von Disketten muß die Falle ausgeschaltet werden.

Die Virus-Falle für den Atari ist für 39,95 DM bei der Firma Roßmöller erhältlich. Interessenten wenden sich bitte an:

Roßmöller Computertuning
Neuer Markt 21
5309 Meckenheim
Tel.: 0 22 25/ 20 61

Neue Clue-Books

Probleme mit Spielen wie Starflight, Neuromancer oder 688 Attack Sub? Wissen Sie bei Bard's Tale I, II, III, der Mars Saga, Wasteland, Sentinel Worlds oder Deathlord nicht mehr weiter? Das muß nicht sein, denn Electronic Arts hat sogenannte Clue-Books, also Bücher, die Hinweise bzw. Lösungshilfen auf die obengenannten Spiele enthalten, angekündigt.



Linel präsentiert



Bildschirmfoto: Atari ST, Crown



Bildschirmfoto: Amiga, Kaiser

Das Schweizer Softwarehaus Linel bringt Schwung in die 68000er-Szene.

Crown nennt sich ein Strategiespiel, das für den Atari ST und den Amiga auf den Markt kommen wird.

Versetzt in eine Fantasy-Welt erlebt der Spieler die Geschichte eines Landes, das bis vor kurzem noch eine friedliche Idylle war. Jedoch versucht eine Göttin namens Medusa mit ihren Unterweltheerscharen das Königreich in ihre Gewalt zu bekommen. Da das Land bislang noch keine Kriege erlebt hatte, sind die königlichen Armeen auch dementsprechend dürftig ausgerüstet. An dieser Stelle tritt der Spieler in Aktion, mit der hauptsächlichen Aufgabe, eine schlagkräftige Armee aufzustellen, die der Medusa Paroli bieten kann. Jedoch kostet eine Armee Unmengen von Kapital, so daß Sie zuerst durch Handel, Anlegen von ertragreichen Minen und geschickten Staatshandlungen das Geld aufbringen müssen. Ebenso müssen einige schon von den Streitkräften der Medusa besetzte Städte zurückerobert werden. Man darf also den Kampf nicht scheuen. Nachdem man nun eine schlagkräftige Truppe zusammengestellt hat, kann man die böse Göttin zum Kampf fordern. Diese flieht jedoch, nachdem sie die Krone in fünf Teile zersplittert und an verschiedenen Orten versteckt hat. Ihre zweite Aufgabe besteht also darin, diese Teile zu finden und die Medusa zum Schlußkampf zu fordern.

Kaiser kommt nun auch für den Amiga. Das Ziel dieses Spieles ist es, zum Kaiser aufzusteigen. Dieses zu erreichen, erfordert vom Spieler einiges an Geschick. Er hat Städte zu errichten, Mühlen, eine Kathedrale und eine Burg zu bauen und dabei die Grundbedürfnisse des Volkes nicht zu vergessen. Steuern sind ebenso zu berücksichtigen wie mögliche Überfälle feindlich gesinnter Personen.

Sind bestimmte Bedingungen erfüllt, so steigt der Spieler in der Beliebtheitsskala eine Stufe auf und wird mit einem neuen Titel versehen, bis am Ende irgendwann die Kaiserkrönung folgt.

Kaiser wurde mit einer glänzenden Grafik und hörenswerten Soundeffekten unterlegt, so daß der Klassiker der Wirtschafts- und Kriegsspiele auch dem Amigabesitzer viel Freude bereiten dürfte.

Ooze erscheint nun auch auf dem Atari ST. Nun ist es an den Atarianern, das Geheimnis von Carfax Abbey zu lüften. Verbünden Sie sich mit Hausgeistern wie Vino, dem Weingeist, Foltair, dem Kerkermeister aus längst vergangenen Zeiten, der kessen Jungfrau Marie En Toilet oder Cheez Burger, um den Haustyrannen Ooze zur Raison zu bringen.

Zandor vs. Edelred



Bildschirmfoto: ST, Castle Warrior

Von Palace-Software wird ein neues klassisches Arcade-Game erwartet. Es nennt sich Castle Warrior und wird etwa im Juli für die Systeme Amiga und Atari ST erscheinen.

Sie spielen darin den Part von Edelred, dem Tapferen. Ihr Vater, Edelred der Gute, seinerseits König des Landes Pacifia, wurde von einem üblen Zauberer namens Zandor vergiftet. Sie haben nun genau einen Tag Zeit, um das Gegengift zu finden, das Ihren Vater gesunden läßt. Gelingt Ihnen das nicht, so wird die Zukunft des Landes wenig Gutes verheißen.

Das Spiel besteht aus sechs Teilen: Da gilt es beispielsweise Olisos, den roten Drachen, per Wurfgerät zu bändigen, das übergroße Monster Jibba zu vernichten oder über den Wolken die grenzenlose Freiheit gegen einen mächtigen Drachen zu verteidigen.

Aufgrund der sehr großen animierten Charaktere sind Umsetzungen für die langsameren 8-Bit-Rechner nicht geplant.



Xenophobe

Xenophobe, das ist die erste Konvertierung eines Arcade-Schlagers, die MicroStyle in Angriff nahm. Das ursprüngliche Spiel lief, von Bally Midway hergestellt, in den Spielhallen unter dem gleichen Namen. Nun kann man auch am heimischen Computer auf Alienjagd gehen.

Nach dem Motto "leicht zu spielen, schwer zu lösen" wird hier auf Mondbasen und Raumstationen Level für Level alles ausradiert, was an außerirdische Lebensformen erinnern könnte. Sie sind einem permanenten Rennen gegen die Zeit ausgesetzt, da sich die Außerirdischen sonst derart ausbreiten, daß der komplette Level der Basis, in dem sie gerade hantieren, verseucht wird. Die Länge der Zeit, die Ihnen pro Level zur Verfügung steht, variiert dabei.

Umsetzungen für alle gängigen Computertypen werden erwartet.

Neues aus dem Hause Kingsoft

Von der Firma Kingsoft wurden einige neue Softwareprodukte vorgestellt.

Darts Challenge
Diese Simulation des bekannten Pfeilwurfspiels wurde bisher nur für den C-64 entworfen. Gleich zu Beginn des Spiels besteht die Möglichkeit, mittels Joystick eines der drei verschiedenen Spiele zu wählen, die im folgenden kurz beschrieben werden sollen.

1. Tournament: Hierbei kommt es darauf an, von 501 Punkten genau auf 0 Punkte zu kommen. Jeder Spieler hat drei Würfe. Die geworfene Punktzahl wird dann von der noch verbliebenen abgezogen. Das Spiel muß durch Treffen eines Doubles beendet werden.

2. Round the Clock: Bei diesem Spiel muß der Spieler versuchen, so schnell wie möglich die Zahlen von 1 bis 20 hintereinander zu treffen.

3. Challenge Match: Es spielen zwei Spieler gegeneinander. Wie beim Tournament-Modus wird von 501 Punkten heruntergezählt, und es muß mit einem Double oder Bull abgeschlossen werden.

Terra Fighter
Auch für den C-64 ist das horizontal scrollende Shoot 'em Up Terra Fighter. Ihre Aufgabe besteht darin, den Terra Fighter durch die 18 Wellen der sechs Levels zu steuern. Ganz klar, daß es von gegnerischen Raumschiffen nur so wimmelt, die einem die Aufgabe so richtig schön schwermachen. Freunde von Ballerspielen werden gewiß ihre Freude haben.

Space Pilot '89
Im Weltraum herrscht wieder einmal unkontrollierte Handelspiraterie; also muß auch wieder eine Eliteeinheit ran. Eine Aufgabe, die Sie, um den geregelten Weltraumhandel zu erhalten, ohne Probleme erledigen sollten, wenn da nur nicht die überaus hartnäckigen Taronier wären...

Space Pilot '89, bekannt durch seinen gleichnamigen Vorgänger auf dem C-64, hat ein neues Gewand bekommen, das sich durchaus sehenlassen kann, und der Sound kommt hierbei auch nicht zu kurz. Das Spiel wird für die Systeme Atari ST, Amiga, C-64, Plus/4 und IBM PC bzw. Kompatible erhältlich sein.

Das Neue von Micro Status

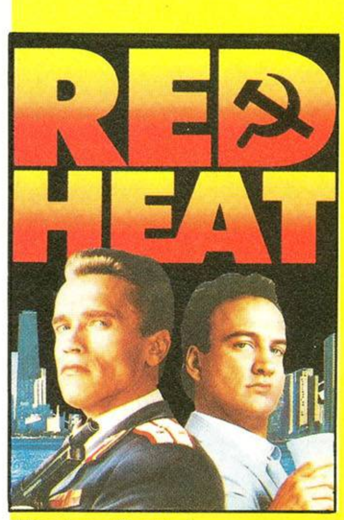
Gleich zwei Neuerscheinungen werden von Micro Status für die Systeme Atari ST, Amiga und IBM erwartet.

Midwinter entführt uns in das 21. Jahrhundert. Eine globale Klimakatastrophe führt dazu, daß große ehemals gemäßigte Zonen im ewigen Eis versinken. Politische Strukturen lösen sich auf und Nationen geraten ins Chaos und zersplittern in Kleinstgemeinschaften. Sie sind der Kommandant der Friedensarmee der freien Städte und müssen als solcher die Verteidigung gegen die Invasoren einer nördlich Ihres Territoriums befindlichen Diktatur koordinieren. Midwinter führt Sie in eine dreidimensional gestylete Landschaft, in der in Realzeit verschiedenste Action-Sequenzen ablaufen.

Die Liste dieser Aktionen liest sich laut Pressemeldung eher wie die Simulation von wintersportlichen Tätigkeiten (Skifahren oder Steuern von Schneefahrzeugen). Der direkte Zusammenhang zu den kriegerischen Handlungen der Vorgeschichte blieb uns dabei verborgen, wird hoffentlich aber spätestens dann klar, wenn das Programm wie angekündigt für Amiga, ST und IBM auf den Markt kommt.

Ein weiteres Projekt, Survivor, behandelt die Situation in einer verwüsteten Welt nach einer globalen Katastrophe. Ihre Aufgabe ist es, das Land zu kultivieren und den Wiederaufbau einzuleiten. Bauen Sie eine neue Nation auf und verteidigen Sie Ihr Werk gegen Mächte, die Ihnen Ungutes zukommen lassen wollen. Machen Sie aktive Politik und beeinflussen Sie die Wirtschaft Ihrer Nation, kurz gesagt: Überleben Sie die Folgen des Holocausts und verwandeln Sie die Welt in einen Zustand, der Ihnen aus der Vergangenheit bestens bekannt ist. Für Besitzer von 16-Bit-Computer kann in Kürze der Wiederaufbau beginnen.

Arnold auf Atari



Bildvorlage, Red Heat

Im Kino durfte Arnold Schwarzenegger in Red Heat bereits an der Seite von Jim Belushi Jagd auf einen russischen Drogenhändler machen; und da es nie lange dauert, bis aus einem erfolgreichen Kinofilm auch ein Computerspiel wird, wundert es wenig, daß nun auch dem Atari ST heiß wird. So schlüpfen Sie in die Rolle des Ivan Danko, einem Moskauer "Superbullen", und müssen die Aufenthaltsorte von Viktor Rostavili, einem internationalen Drogenschieber, finden. Das Spiel bietet vier verschiedene Levels, die im Schwierigkeitsgrad steigend sind. Begonnen wird die Jagd in einer russischen Sauna, daher wohl auch den Titel.



Der letzte Colt von CRL



Bildschirmfoto Amiga, International Athletics

The last Stuntman nennt sich das neue Werk der CRL-Group. Die Ankündigung liest sich wie ein lang überlegter Werbetext und macht in jedem Fall neugierig: The last Stuntman, das Programm kann wie ein Kinofilm angeschaut, wie ein Game gespielt oder wie ein neues Album gehört werden. Ein bis vier Spieler können sich innerhalb des Programms bewegen, oder die Arbeit dem Computer überlassen. Welche Arbeit? Die Arbeit eines fliegenden Heckschützen im zweiten Weltkrieg. Ausgefüllte 3-D-Grafiken sollen dabei die actionreiche Simulation zu einem im wahrsten Sinne des Wortes sehenswerten Programm machen.

"Schneller als Ben Johnson, gefährlicher als ein Güterzug und kontroverser als Salman Rushdie", so stellt sich International Athletics dem Spieler vor. Hier wird die Unterhaltung des 21. Jahrhunderts simuliert. Nach dem Motto "schneller, höher, weiter" geht es hier auf die Jagd nach den sportlichen Höchstleistungen. Daß hier offensichtlich das Fair Play nicht besonders großgeschrieben wird, deutet ein Nebensatz der Vorankündigung an: Wir nehmen die Gewalt von den Straßen und bringen sie ins Stadion!

Game and Watch, jetzt auch für zwei Spieler



Produktfoto: Donkey Kong Hockey

Inzwischen sollte sie eigentlichen jeder kennen, die piepsenden Winzlinge von Nintendo. Gemeint sind die Quarzdisplay-Spiele, die auch als Uhr und Wecker verwendet werden können. Dieser Markt scheint auch in Zukunft noch interessant zu bleiben. Jüngste Innovation ist ein Spiel für zwei. Auf einem extrabreiten Spielfeld wird Hockey gespielt. An diesem Match nehmen zwei berühmte Nintendo-Stars teil: Mario von den Mario Bros. und Donkey Kong. Neben dem extrabreiten Display verfügt das Spiel auch über zwei separate Joypads, die aus dem Gerät herausgenommen werden können. Jedes Pad ist mit einem zirka 50 cm langen Kabel mit dem Spiel verbunden, so daß die zwei Matchteilnehmer auch gut zusammen vor dem Display Platz finden, ohne daß Gedränge entsteht. Bleibt abzuwarten, ob dieser neuen Sorte von Minispielen Erfolg beschert ist und ob noch weitere Spiele ähnlicher Machart erscheinen werden.

Bezugsquelle: Bienengraeber GmbH, Hamburg

Lindy Trackball



Produktfoto: Lindy Trackball

Als Alternative zur Maus auf dem reichlich gefüllten Schreibtisch kann Lindy Trackball, ein Produkt der Firma ANKO, angesehen werden. Bei diesem Eingabesystem für alle PC/XT/AT wird die Kugel direkt bewegt, was deutlich weniger Platz in Anspruch nimmt, als das Hin- und Herfahren der Maus.

Dieses Zusatzgerät wird zusammen mit einem Testprogramm, einer ausführlichen Anleitung und einem Adapterkabel für PC/XT geliefert. Lindy Trackball wird an die serielle Schnittstelle RS232 angeschlossen und von verschiedenen Maustreibern unterstützt. Fast jede Software, die mit der Maus gesteuert wird, arbeitet auch mit dem Trackball zusammen. Ob Sie mit der Benutzeroberfläche Windows arbeiten oder unter AutoCAD technische Zeichnungen entwickeln, mit dem Trackball sollte es keinerlei Steuerungsprobleme geben.



Vier auf einen Streich



Bildschirmfoto: ST, Sleeping Gods Lie

Gleich vier neue Produkte erscheinen demnächst von Empire.
In Sleeping Gods Lie geht es darum, den letzten der alten Götter aus einem Eisgrab zu befreien, in welchem er von einem mächtigen Zauberer gefangen gehalten wird. Die Reise verspricht Auseinandersetzungen mit den wildesten Ungetümen.
Alle Charaktere und ein Teil des Szenarios sind in 3-D gestylt. Atari St und Amiga-Versionen erscheinen bald. Eine IBM-Version, die fast alle Grafikmodi unterstützt, soll auch nicht mehr lange auf sich warten lassen.
In Time spielt ein Arbeiter eines futuristischen Wachsfigurenkabinetts die Hauptrolle. Er ist dazu abkommandiert worden, einen Androiden zu kreieren. Während seiner Arbeit hat er Zeitreisen zu bestehen, die ihn mit den Figuren aus dem Kabinett zusammenbringen – Julius Caeser, Merlin, Leonardo da Vinci...
Time wird in zehn verschiedenen Szenarien spielen. Jedes dieser Szenarien umfaßt zehn unterschiedliche Screens. Über 200 animierte Figuren bevölkern das Spiel; da ist Abwechslung angesagt. Die Amiga-Version wird als erste in den Handel gelangen, Time für IBM und ST folgen dann in Kürze.

Team Yankee ist eine Umsetzung der gleichnamigen Novelle von Harold Coyle, die bereits eine Auflage von über einer Million besitzt. Die Geschichte beschreibt die ersten Tage im Leben des Kommandanten Sean Bannon während des dritten Weltkrieges.

Das Spiel wird eine Mischung aus strategischer Kriegsführung und Panzersimulation sein. Letztere wird auf einem 3-D-Schlachtfeld in Szene gesetzt. Versionen sind geplant für Amiga, ST, IBM, C-64, Spectrum und CPC.

Als letztes sei noch auf die Soccer Simulation von Paul Gascoigne hingewiesen. Es soll sich hierbei um eine Fußballsimulation handeln, die durch besondere grafische Leistungen und einen überaus realistischen Simulationsteil verfügt. Das Programm erscheint Ende 1989 für alle gängigen Systeme.

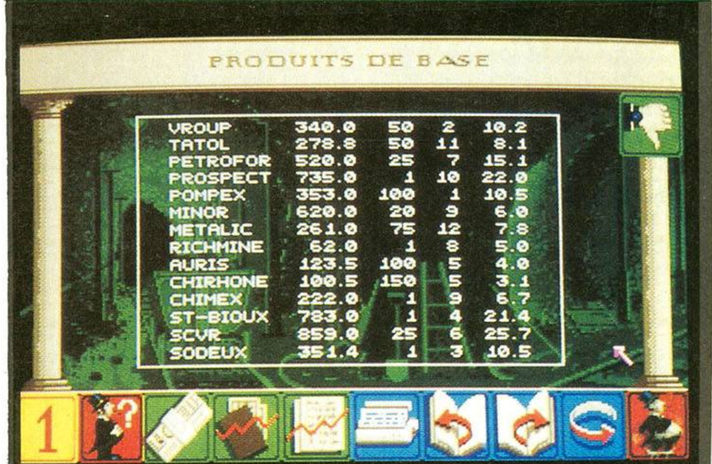
Music for Freaks

Atari stellt auf der Messe in Düsseldorf (vom 25. bis 27. August) ein neues Midi-Keyboard für den Atari vor, das den Musikmarkt auf dem Computer revolutionieren soll. Das Keyboard, das zusammen mit Profi-Musikern entwickelt wurde, nennt sich "Hotz-Box" und soll in Versionen für Profis, Fortgeschrittene und Anfänger angeboten werden.

KHK bei Hertie

Ein Teil der KHK Private Line befindet sich nun im Sortiment der Hertie-Warenhäuser. In den entsprechenden Fachabteilungen von Hertie werden 24 verschiedene Programme aus der KHK Private Line angeboten. Sie enthält Programme, die besonders für den Privatmann und Kleinbetriebe interessant sein dürften. Programme, die die Haushaltsführung sowie den Bereich "Spiel und Hobby" ansprechen, sind in diesem Bereich vertreten.

Kleines Softwarehaus ganz groß



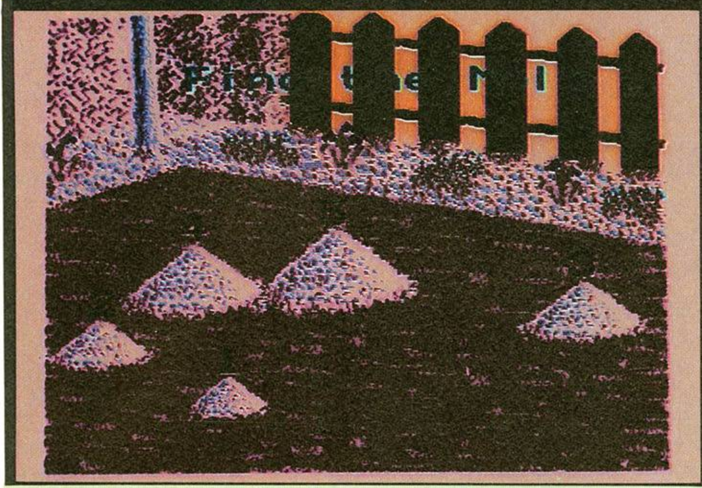
Bildschirmfoto: Atari ST, Raiders

Das französische Softwarehaus Lankhor präsentiert mit **Raiders** ein Gesellschaftsspiel à la Monopoly für den Atari ST. Hintergrund dieses Spieles ist das Börsengeschehen. Nur durch geschicktes Spekulieren können Sie sich bei diesem Spiel als Meister des Faches ausweisen. Raiders ist vollkommen mausgesteuert und wartet mit schönen Grafiken auf. Ein Spiel, das mit mehreren Leuten langen Spielspaß verspricht.
Morteville Manor auf dem PC überzeugt mit exzellenter Sprachausgabe sowie mit hervorragenden Grafiken. Hier ist darauf hinzuweisen, daß keinerlei Soundkarten vonnöten sind.

Maupiti Island nennt sich ein Spiel, das in Anlehnung an Morteville Manor steht. Das Spiel wird für den Atari, den Amiga und den PC auf den Markt kommen. Die Hintergrundgeschichte: Ihre Freundin ist gekidnappt worden, wobei Ihre Aufgabe nun darin besteht, sie aus den Klauen der Gangster zu befreien. Das Spiel ist vollkommen mausgesteuert, was die Bedienung äußerst einfach gestaltet. Man darf gespannt sein.



Spielen und lernen mit Fun School



Bildschirmfoto: Amiga, Fun School

Der Gedanke, den Computer als Lehrer und Spielgefährten für Kinder einzusetzen, stand schon mehr als einmal Pate für ein Programm. Leider waren die bisherigen Versuche nicht gerade gelungen und vermochten weder die jugendlichen Benutzer noch deren Eltern zu überzeugen. Entsprechend wenig Neues ist in diesem Segment des Softwaremarktes zu vermelden. Daß sich doch dann und wann einmal jemand an der Materie versucht, beweist Fun School, ein Programm des englischen Anbieters Database Software. Fun School gibt es in drei unterschiedlichen Ausführungen für drei Altersgruppen: Kinder bis sechs Jahre, für Sechs- bis Achtjährige und älter als acht Jahre. Jedes Programm enthält eine Sammlung von spielerischen Lehrübungen. Die Version für die Jüngsten enthält Spiele, die den Umgang mit Zahlen und Buchstaben schulen. Ein leichtes Labyrinthspiel lehrt Reaktion und Orientierung. Das Paket für Sechs- bis Achtjährige bringt dann schon Buchstabenrätsel, Rechenaufgaben und ein Suchspiel, das die Kinder im Umgang mit einer Matrix schult. Die Intention, die hinter den Spielen steht, ist lobenswert und auch recht gut umgesetzt worden. Der Wermutstropfen für deutsche Computerbenutzer folgt allerdings sogleich, Fun School liegt leider nur in englischer Sprache vor und wird bisher noch nicht in Deutschland vertrieben. Bleibt zu hoffen, daß sich in Zukunft auf diesem Sektor auch hierzulande noch etwas tun wird. Eine deutsche Version von Fun School wäre da sicher kein schlechter Anfang.

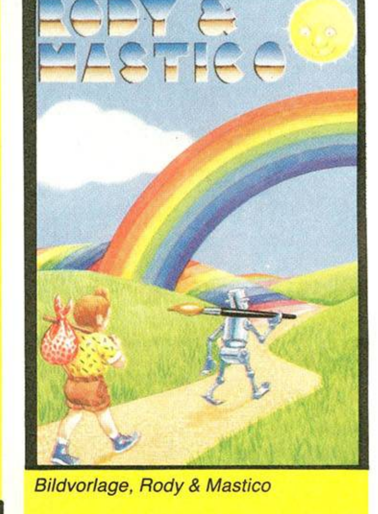
Viermal Lankhor

Die französische Softwarefirma Lankhor bringt mit vier Programmen eine Menge Abwechslung in die Speicher.

In "No" geht es um etwas Schreckliches:

"Er tötet. Er ist kein Mensch. Er ist kein Tier (nein, auch kein Panzergrenadier), aber er existiert trotzdem."

Begeben Sie sich also in ein Abenteuer mit interaktiven Figuren und geben sich der Spannung hin. Zu Berge stehende Haare, Gänsehäute und über den Rücken fahrende Schauer werden Sie erwarten.



Bildvorlage, Rody & Mastico

Bildvorlage, No

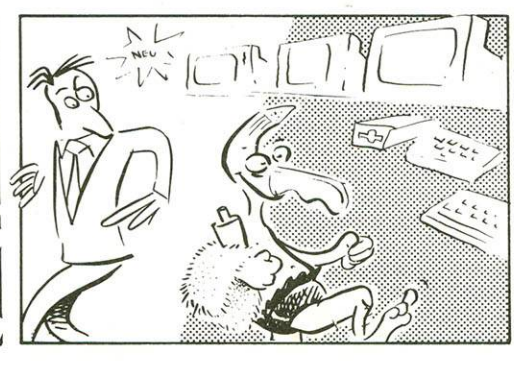
Weniger an den Nerven zerren wird da "Rody & Mastico", ein Spiel für die jüngere Generation. Hier geht es um den bunten Stern, der verschwunden ist. Der kleine Rody ist auf der Suche nach ihm und hofft darauf, daß Sie ihm helfen.

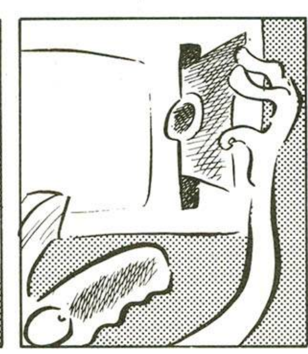
Arcademäßig geht es da in "G.Nius" zu. Während Sie die Arbeitsroboter in Ihrem Raumschiff überwachen, stürzt dieses plötzlich aus unerfindlichen Gründen ab. Nun gilt es, aus dem Wrack herauszukommen, bevor dieses ganz in sich zusammenfällt. Da die Roboter durch den Aufprall an mehr oder minder schweren Kurzschlüssen leiden, werden auch diese immer weniger kontrollierbar, so daß ein Wettlauf mit der Zeit bevorsteht.

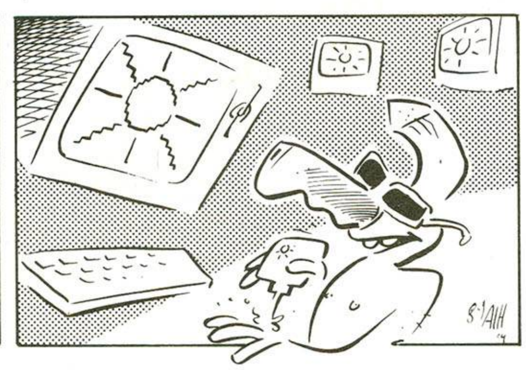
Auch in "Elemental" ist Geschicklichkeit Trumpf. Als zweijähriger Roundline stehen Sie kurz vor jener Prüfung, die aus Ihnen erst einen erwachsenen Roundline macht. Diese Prüfung findet dummerweise auf dem Planeten Elemental statt, einer viereckigen Welt, deren Bewohner sich liebend gern mit Roundlines zu Tische begeben; Roundlines sind die Lieblingsspeise der Bewohner von Elemental! 32 Stationen warten auf Sie, und natürlich jede Menge viereckige Lebewesen...

COMIC











Holiday Maker

Hallo, könnt Ihr mir sagen, wo ich bei dem Spiel Holiday Maker das Codewort für den Recorder finde? Ich habe das Begleitheft von vorn bis hinten durchgestöbert und bin immer noch nicht schlauer.

P. Weigel, Karlsruhe

Red.:

Bei der Frage nach dem Passwort, das den Recorder startet, wird Ihnen der Hinweis gegeben, daß es sich hier um ein kleines Städtchen handelt. Schlagen Sie doch einmal die Seite fünf des Handbuches auf, dort werden Sie das gewünschte Passwort finden.

Airwolf 2

Liebe Mitarbeiter von JOYSTICK, ich bin 11 Jahre alt und besitze einen CPC 6128. In meiner Freizeit programmiere ich sehr oft und gerne, wenn es an einem Tag mit dem Programmieren nicht klappt, dann spiele ich manchmal Airwolf2. Dieses Spiel gefällt mir eigentlich nur , weil man so schnell reagieren muß. Ich wüßte trotzdem gerne einen Spielepoke, mit dem man entweder unsterblich wird oder aber mehr Extraleben erhält. Ich hoffe, Sie können mir helfen.

Tobias Sander, Lübeck

Red.:

Leider verfügen wir zur Zeit über keinerlei Pokes zum Spiel Airwolf2. Vielleicht weiß einer unserer Leser weiter.

Larry I

Liebe Redaktion, selbst nach etlichen Stunden ist es mir nicht gelungen, Eve zu finden. Wo kann ich sie erreichen? Ich würde mich freuen, wenn Ihr mir helfen könntet.

Sven Blumers, Alzey

Red.:

Wenn Sie im Casino mit dem Fahrstuhl bis ganz nach oben fahren, befindet sich auf dem rechten Gang eine Anmeldung. Der Lady hinter dem Tisch geben Sie die Pillen, die Sie sich auf dem Balkon hinter Lefty's Bar angeeignet haben (in dem rechten Fenster). Daraufhin wird die Lady die Pillen an sich nehmen und in dem rechten Fahrstuhl verschwinden. Wenn Sie nun den Tisch näher untersuchen, werden Sie einen Knopf finden, der nach dem Drücken den rechten Fahrstuhl freigibt. Gehen Sie nun in diesen Fahrstuhl und fahren Sie nach oben; dort werden Sie die heißersehnte Eve finden.

Antwort auf Leseranfrage

Jens Kröger aus Timmelsheim hatte in Ausgabe 3/89 einige Fragen zum Spiel Captain Blood, hier die Antworten dazu:

Wenn man mit einem Alien Kontakt aufgenommen hat, sollte man diesen erst grüßen und sich vorstellen. Dabei sollte man ihm erst sagen, daß man ein Freund sei. Das Alien beginnt dann die Konversation, dazu geht man mit dem Finger auf die Mitte des Mundes und drückt die linke Maustaste. Nun fährt man mit dem Finger über die Symbole und kann ihre Bedeutung erfahren. Dies macht man so lange, bis das Alien die Konversation abbricht. Jetzt sieht man sich die unteren Symbole mit dem Finger an, worauf im rechten Kasten die Erklärung dazu erscheint. Drückt man eines der Symbole, so erscheint es im rechten Sprachbereich und kann somit einen Satz bilden. Um den Satz auszusprechen, braucht man lediglich auf den Mund drücken. Die blauen Symbole kann man jedoch nicht benutzen. Drückt man auf einen der Pfeile, kommen noch mehr Symbole zum Vorschein.

Dietmar Barbehn

Defender of the Crown

Leider muß ich Ihre Angabe aus der Helpline von Ausgabe 3/89 korrigieren, als Sie schrieben, es existiere keine EGA-Version des Spieles Defender of the Crown. Ich besitze eine solche Version, die bei meinem Händler für 129,- DM erhältlich ist. Ich konnte das Spiel mangels einer hierfür notwendigen Grafikkarte zwar noch nicht mit EGA-Genuß spielen, doch befindet sich auf der Verpackung ein Etikett mit der Aufschrift IBM CGA/EGA. Außerdem befinden sich in der Packung zwei Disketten, eine für CGA und die andere für EGA. Drittens ist die Unterstützung einer EGA-Grafikkarte die einzige Möglichkeit, den enorm hohen Preis (siehe oben) zu rechtfertigen. Ich bitte Sie, dieses Ihren Lesern mitzuteilen.

Stefan Frank, Bonn

Red.:

Es ist richtig, daß es die EGA-Version von Defender of the Crown zu kaufen gibt, hier ist uns ein kleiner Fehler unterlaufen, da wir zu diesem Zeitpunkt nur über die CGA-Version verfügten (kostet übrigens nur knapp 70,- DM). Die teurere Version beinhaltet, wie von Ihnen schon richtig festgestellt, beide Versionen, also CGA und EGA.

Gold Rush

Ich bitte um die Klarstellung Ihres Artikels über das Sierra-Adventure Gold Rush in Ausgabe 5/89, in welchem der Leser durch widersprüchliche Angaben der Maximalpunktzahl irregeführt wird. Auf Seite 4 und Seite 27 oben ist die Höchstpunktzahl mit 255 angegeben, während auf Seite 26 oben und Seite 27 unten unmißverständlich 250 Punkte maximal zu schaffen sind, wobei ich bemerken möchte, daß alle Bilder mit "Bildschirmfoto: MS-DOS" untertitelt sind. Ich wäre Ihnen dankbar, wenn Sie dieses Mißverständnis beseitigen würden, auch weil ich erwäge, dieses Abenteuerspiel zu erwerben.

Auch aus einem zweiten Grund möchte ich die Hilfe Eurer Helpline beanspruchen: Ich bin auf der Suche nach dem Spiel "Out Run" für IBM-kompatible Computer (MS-DOS) und bitte Sie daher um folgende Angaben:

- *Name des Herstellers*
- *Preis*
- *Wo ist dieses Spiel erhältlich?*

Eine letzte Frage steht noch offen: Wie gelange ich beim Spiel Police Quest II zu der Tauch-Lizens?

R. Bächtiger, Oberwil (CH)

Red.:

Der Grund, warum bei Gold Rush unterschiedliche Maximalpunktzahlen auftreten, liegt darin, welche Reiseroute Sie in dem Spiel auswählen. Wenn Sie sich für die Panamaroute entscheiden, liegt die maximal erreichbare Punktezahl wirklich bei 255 und nicht wie bei anderen Reiserouten bei 250 Punkten.

Auf Ihre zweite Anfrage, betreffs des Spieles Out Run für IBM-Rechner (bzw. Kompatible), müssen wir Ihnen leider mitteilen, daß laut dem Vertreiber Rushware die Firma US-Gold noch keine MS-DOS-Version angekündigt hat.

Bei Police Quest II brauchen Sie lediglich, wenn Sie tauchen wollen, "search wallet" eingeben. Schon steht Ihrer Unterwasserexpedition nichts mehr im Wege.



Leserbriefe

Spielanleitungen

Liebe Redaktion, bitte senden Sie mir eine Spielanleitung zu Police Quest II.

Name und Anschrift der Redaktion bekannt

Red.:

Liebe Leser, es erreichen uns sehr viele Anschriften mit ähnlichem Inhalt. Es ist uns jedoch aufgrund des Copyrights nicht möglich, Spielanleitungen zu versenden oder abzudrucken. Sehr viele Anleitungen enthalten die Sicherheitsabfrage, die vor illegalen Raubkopien schützen soll. Sollte es Ihnen wirklich einmal passieren, daß Sie ein Softwareprodukt erwerben, das entweder nicht vollständig oder aber nicht lauffähig ist, wenden Sie sich doch bitte mit der Originalverpackung an Ihren Softwarehändler.

Castle

Zu den Fragen von Josef Fersch (Ausgabe 5/89): Ich kann seine Frage, wie man die Wassergräben hinter den verschlossenen Türen überwinden kann, beantworten:

Die Gräben können Sie nur hinter sich bringen, wenn Sie die Kette von der Statue im Zimmer nehmen und dann anziehen.

P. Breuning, Villingen

Robocop

In Ihrer Ausgabe 4/89 las ich mit Begeisterung den Artikel über das Spiel Robocop, das ich mir dann auch gleich besorgte. Nur komme ich in Level zwei nicht mehr klar.

Wie komme ich aus der Drogenfabrik heraus? Ich hoffe, Sie können mir helfen.

M. Kilb, Hünstetten

Red.:

Diese Frage wurde uns auch schon öfter bei unserer Hotline gestellt. Leider können wir jedoch momentan nicht weiterhelfen. Es ist also wieder einmal an Ihnen, liebe Leser: Wer weiß, wie man bei Robocop aus der Drogenfabrik herauskommt?

Quest, Quest, Quest

Ich habe ein paar Fragen zu verschiedenen Quests:

Police Quest I

– Wie kann ich den Mann im Cadillac verhaften? Immer, wenn ich versuche, ihn zu verhaften, schießt er mich ab, obwohl er die Hände oben hat. Wie kann ich ihn dazu bewegen, seine Pistole wegzuwerfen?

Space Quest I

– Wie kann ich bei Ulence Flat mit dem Raumschiff wegfliegen?

King's Quest III

– Ich komme bei diesem Spiel nur immer mit den Interpreter-Befehlen "TP" bzw. "get all" weiter. Wie mache ich das Cat Cookie?

Wie töte ich den Drachen?

Wie kommt man durch das Spinnennetz?

M. Drexler, Uhldingen

Red.:

Zu Frage eins: Sie müssen dem Mann die Handschellen hinter dem Rücken anlegen. Die Syntax dazu lautet: "cuff man behind". Diesen Befehl geben Sie am besten zweimal hintereinander ein.

Zu Frage zwei: Nachdem Sie das Angebot des zweiten Passanten angenommen haben, erhalten Sie neben den 30 Buckazoids ein Jetpack, das später noch sehr wichtig sein wird. Mit der Kohle gehen Sie dann in die nächste Spielbar und versuchen Ihr Glück am Spielautomaten (Zwischenspeichern!). Wenn Sie nun die Bank gesprengt haben, begeben Sie sich zu dem Raumschiffhändler links. Entscheiden Sie sich aber auf jeden Fall für das Schiff, das in der linken, hinteren Ecke des Verkaufsplatzes zu finden ist. Sie benötigen dann nur noch einen kleinen Droiden zur Steuerung, der im Shop "Droids R Us" erhältlich ist.

King's Quest III

– Für das Cat Cookie benötigen Sie auf jeden Fall die Schale mit dem Porridge, die Sie in dem Bärenhaus finden. In diesen Brei mischen Sie einfach den Zaubertrank, der jemanden in eine Katze verwandelt. Wenn nun der Zauberer nach Essen verlangt, brauchen Sie ihm nur die vergiftete Schale zu geben.

Den Drachen können Sie töten, indem Sie sich zuerst unsichtbar machen (siehe Zauberbuch) und dann ein großes Gewitter heraufbeschwören. Ein starker Blitz macht alles weitere.

Um durch das Spinnennetz zu kommen, müssen Sie sich in einen Adler verwandeln (Zauberbuch benutzen) und die Spinne in das Meer werfen. Nun können Sie die Höhle betreten.

Kritik und Anregung

Ich bin seit einiger Zeit ein begeisterter Leser Eurer Zeitschrift und muß Euch erst einmal ein dickes Lob aussprechen.

Doch wie bei jeder Zeitschrift gibt es auch bei Eurer einige Mängel:

1) Die Spiele werden nicht kritisch genug bewertet.

2) Manche Spiele werden zu wenig getestet.

3) Bei Bildschirmfotos stimmen manchmal die Angaben des Computersystems nicht.

Soweit die negativen Punkte, hier noch einige Anregungen:

1) Warum veröffentlicht Ihr kein Poster in Eurer Zeitschrift?

2) Warum werden keine Kleinanzeigen abgedruckt?

3) Warum wählt Ihr kein Spiel des Monats?

Es würde Eure Zeitung um einiges verbessern.

Mr. Smurf, Gelsenkirchen

Red.:

Zu der Kritik: Daß hin und wieder ein Fehler bei den Bildschirmunterschriften auftaucht, ist leider in der allmonatlichen Unruhe vor Redaktionsschluß begründet, die Zeit, in der der Fehlerteufel zuschlägt, ohne daß man sich dagegen erfolgreich zur Wehr setzen kann. Daß wir dagegen zu wenig Zeit in die Tests der Programme investieren, können wir nicht bestätigen, allerdings ist es natürlich auch rein zeitlich nicht möglich (und oftmals auch nicht notwendig), jedes Programm bis zum Ende durchzuspielen, bevor es den Lesern vorgestellt wird. Die Flut der Neuerscheinungen verhindert das von ganz alleine.

Zu Ihren Vorschlägen ist zu sagen, daß innerhalb der Redaktion das monatliche Poster und auch die Rubrik "Kleinanzeigen" bereits diskutiert werden. Über das Spiel des Monats haben wir auch schon diskutiert: Dabei ist herausgekommen, daß wir ab der nächsten Ausgabe einen "Goldenen Joystick" als Prämie aussetzen werden.

Zuviel Commodore?

Ich finde es sehr schade, daß aus einem so guten Anfangskonzept wieder einmal eine fast reine Commodore-Zeitschrift geworden ist. Auch wenn Commodore den deutschen Homecomputermarkt beherrscht, sollte man die anderen gängigen Homecomputermarken nicht so außer acht lassen.

Zur Verdeutlichung:

Software-Tests in Heft 5.89:

Amiga: 14

C64: 4

Atari: 2

MS-DOS: 2

CPC: 2

Frank Schleicher, Aspach

Red.:

Richtig ist, daß die Mehrzahl der getesteten Programme Versionen von Amiga oder C64 sind.

Das hat in erster Linie damit zu tun, daß uns die Softwarefirmen meist Programme dieser Systeme zukommen lassen. Wir bemühen uns allerdings, die Reviews so systemunabhängig wie möglich zu gestalten, so daß Aussagen über diese Spiele auf alle Versionen zutreffen. Der Vorwurf, es handele sich bei der JOYSTICK fast um eine reine Commodorezeitung, ist somit unbegründet.



Thema verfehlt?

Der Parser – ein Geheimnis wird entschlüsselt. Unter dieser vielversprechenden Überschrift habt Ihr in Heft 5/89 einen Artikel veröffentlicht, der mich sehr interessierte. Würde ich endlich hinter die wahren Geheimnisse des Parsers gelangen? Ich habe mir das Heft gekauft – und wurde enttäuscht!

Es machte zwar Spaß, den Bericht zu lesen, aber ich erfuhr nichts Neues, und wie programmiere ich denn nun einen Parser?

Das wäre es gewesen, was mich wirklich interessiert hätte. Die Aufgaben des Parsers, die sprachlichen Probleme oder "guter Parser – schlechter Parser" sind eigentlich (und dies ist meine Meinung) nur Nebensache. Wie ich schon sagte: Der Bericht war interessant und informativ, aber ein Geheimnis wurde nicht entschlüsselt.

Vielleicht könntet Ihr das noch nachholen – in einem längeren Bericht über Parser-Programmierung unter BASIC oder in einer Serie.

Daniel Eppert, Liebenburg

Red.:

Die genaue Dokumentation von Parser-Programmteilen würde in der Tat den Umfang einer Serie in Anspruch nehmen. Es gibt zuviele Möglichkeiten, einem Computer das "Verstehen" einer Texteingabe beizubringen. Lange Seiten mit trockenen Texten müßten Sie über sich ergehen lassen.

Dagegen glauben wir, daß ein Einblick in die Problematik der Textadventure-Erstellung zum einen spannender und zum anderen hilfreicher ist. Die Erstellung des Programmcodes ist, wie Sie sicherlich wissen werden, für den Programmierer reine Routinearbeit; die Problemanalyse dagegen erfordert den größten Umfang seiner gedanklichen Anstrengungen. Wir hoffen, daß Sie gerade von diesen Einblicken in die Problematiken des Parsers letztlich mehr haben werden als vom reinen Programmcode.

Joystick und PC

Seit kurzem besitze ich das Spiel "African Raiders" für IBM-Kompatible. Seitdem beschäftigen mich zwei Fragen:

1) Warum kann ich das Spiel nicht per Joystick (Quickshot QS-113) spielen?

2) Wie kann ich das Spiel mit der zweiten oder einer anderen der folgenden Etappen starten?

Red.:

Der Quickshot ist ein digitaler Joystick. Es gibt nur einen IBM-Kompatiblen, der mit dieser Art von Joystick klarkommt: Amstrad. Alle anderen benötigen einen Analog-Joystick mit entsprechender Gamecard.

Ihre zweite Frage muß an dieser Stelle leider unbeantwortet bleiben. Wir hoffen aber, daß der eine oder andere Leser hier weiterhelfen kann.

Originaldiskette gelöscht

Ich habe folgendes Problem: Vor längerer Zeit habe ich mir "They sold a million 3" gekauft. Leider hat die Diskette sich selbst gelöscht (oder ich muß es aus Versehen gelöscht haben, als ich mir eine Sicherheitskopie anfertigen wollte).

Können Sie mir vielleicht sagen, wo ich sie mir zurückspielen lassen könnte, wenn ich die Originaldiskette und den Umschlag samt Spielanleitung vorlege? Haben Sie das Programm vielleicht, dann könnte ich Ihnen meine Diskette zuschicken, oder darf man das nicht? Ich meine schon, denn ich habe ja bezahlt.

Frederic Lenoir, Zürich

Red.:

Wir können Ihnen aus rechtlichen Gründen keine Programme überspielen, selbst wenn Sie uns Ihre Originalverpackung und -diskette zukommen ließen. Da Sie aber rechtmäßiger Besitzer dieses Spiels sind, wird es ein leichtes sein, Ihrem Händler das komplette Programm zwecks Umtausch zu übergeben. Die meisten erweisen sich als so kulant und werden Sie bei der Neubeschaffung Ihres verlorengegangenen Spieles unterstützen.

Deutsche Übersetzungen

Ich habe folgendes Problem: Ich suche deutsche Anleitungen zu "Larry 1" bzw. zu "Starglider II". Könnt Ihr mir eventuell eine Adresse nennen, über die ich derartige Dinge beziehen kann?

Jürgen Schulz, Würzburg

Red.:

Leider ist weder "Larry I" noch "Starglider II" bislang mit einer deutschen Anleitung erschienen.

Eine Stelle, die fremdsprachige Anleitungen ins Deutsche übersetzt, ist uns nicht bekannt.

Wettbewerb

Ich bin jetzt erst auf dieses Magazin gestoßen, und ich muß sagen: wirklich gut! Da gibt es nichts dran auszusetzen!

Eine kleine Kritik am Rande: Anscheinend braucht man das Programm, um die Lösung zu finden. Der Gewinn: das betreffende Programm! Eigentlich unsinnig, daß man das, was man zum Lösen braucht, gewinnen kann.

Wäre doch besser, wenn die Leute, die das Spiel nicht kennen, eine Gewinnchance hätten.

A. Schneider, Garching

Red.:

Leider haben Sie vergessen, das Programm zu nennen, auf das sich Ihre Kritik bezieht. Wir nehmen an, es handelt sich dabei um den Wettbewerb aus Heft 1/89, in dem es das Programm "The Champ" zu gewinnen gab. Eine der Fragen bezog sich damals auf die Titelmusik des Spiels. Ihre Kritik wäre in diesem Fall natürlich berechtigt, allerdings denken wir schon, daß man die Frage hätte beantworten können, auch wenn man das Programm noch nicht kannte. Trotzdem werden wir in Zukunft solche Ungereimtheiten zu vermeiden wissen.

Pools of Radiance

Nachdem sich die ganze Familie tapfer durch diverse Slums, Bibliotheken, ekelhafte Tempel und Räuberhöhlen durchgekämpft hat, scheitern wir an den Geistern im fluchbeladenen Sokol Keep auf Thorn Island. Die Eliminierung einer riesigen Horde Goblins bringt zwar Punkte und Schätze, jedoch reagiert der vor dem Altar herumgeisternde Spuk auf keines der bei dem Elfen gefundenen Worte. Die Undead-Patrol verschwindet zwar brav nach Eingabe des Wortes "Shestni", auch bringt "Lux" bei den stöhnenden Untergeistern Erfolg, jedoch weigert sich der "pale shade" hartnäckig, auf "Samosud" (was ja eigentlich logisch wäre) zu verschwinden. Vermutlich muß man dazu in das linke hintere Eck, aber leider gibt es keine Tür (weder geheim noch sichtbar), um dorthin zu kommen. Also bitte, wie werde ich den Schatten los?

Beatrix Forsthuber, Wien

Red.:

Wir wollen an dieser Stelle auf unsere Short-Tips in der Helpline verweisen, die sich in dieser Ausgabe unter anderem mit "Pool of Radiance" beschäftigen.

Antworten auf speziellere Fragen müssen wir in diesem Fall an unsere Leser weitergeben.

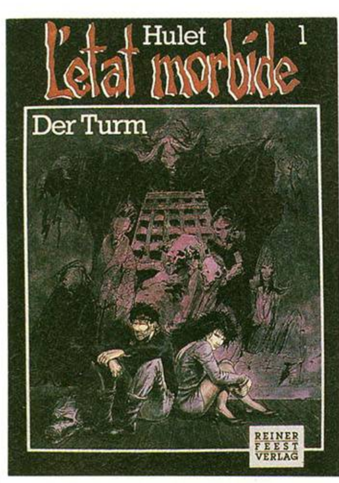
(jf/br)





Comic

L'etat Morbide – Der Turm



L'etat Morbide

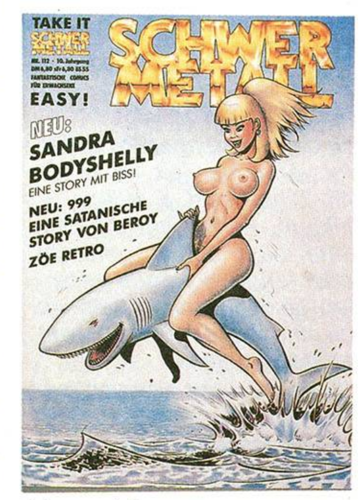
Ein seltsames Wohnhaus in der Brüsseler Innenstadt. Ein Comiczeichner, der mit sich selbst nicht klarkommt. Ein vor langer Zeit niedergerissener schwarzer Turm. Aus diesen Komponenten inszenierte der Belgier Daniel Hulet eine alptraumhafte Story, die an Filme wie Polanskis 'Ekel' oder der 'Der Mieter' erinnert. Charles, ein junger Comiczeichner, wohnt in einem seltsamen Haus in der Brüsseler Innenstadt. Was er zunächst als die morbide Atmosphäre des alten Hauses interpretiert, entpuppt sich als eine seltsame gesichtslose Macht, die aus der Vergangenheit Einfluß auf die Gegenwart nimmt. Als dann noch zwei Mieter unter eigenartigen Umständen tot aufgefunden werden, beginnt Charles nachzuforschen und entdeckt Hinweise auf ein Geheimnis, dessen Wurzeln bis in das 15. Jahrhundert zurückreichen.

Daniel Hulet ist bis jetzt mit Abenteuerserien wie Pharaon und Wege zum Ruhm in Erscheinug getreten. L'etat Morbide zeigt eine ganz neue Seite an diesem Zeichner. Die detaillierten und sehr stimmungsvoll colorierten Zeichnungen ergeben zusammen mit der mysteriösen Story ein gut lesbares Album. Lediglich das Ende ist ein wenig enttäuschend, da doch zu viele Rätsel ungelöst bleiben. Der zweite Band ist zwar schon angekündigt, aber leider noch nicht erschienen.

Comic

Schwermetall

Comicmagazine tun sich hierzulande schwer. Comicmagazine, die sich an ein reiferes Publikum wenden noch viel mehr. Eines der ältesten bestehenden ist Schwermetall. In seiner nunmehr fast 10jährigen Geschichte machte das Magazin einige Wandlungen durch, bis es die nun vorliegende Form erreichte.



Schwermetall

Der geneigte Leser findet hier eine bunte Mischung von Bildergeschichten, bei deren Auswahl ein deutliches Schwergewicht auf Science Fiction und Abenteuer liegt. Der hier zugrundeliegende Qualtitätsstandard kann mit wenigen Ausnahmen als hoch eingestuft werden. Einige der hier publizierten Zeichner sind internationale Superstars, z.B. Moebius, der auch schon als Produktionsdesigner für Hollywood (Alien) gearbeitet hat. Wer phantastische Abenteuer nicht nur in Form von Computerspielen mag, findet hier eine spannende Lektüre.

Buch

Cyberpunk



Schismatrix

Seit William Gibsons Buch Neuromancer als Computerspiel erschien, ist der Begriff Cyberpunk in der Szene kein Fremdwort mehr. Wem dieses Spiel und die dahinterstehende Story gefallen hat, den wird sicherlich interes-



sieren, daß sich der 'Cyberpunk' in der Science-Fiction-Landschaft zu einem regelrechten Subgenre entwickelt hat. Ein Autor dieser neuen Richtung verdient besondere Beachtung, Bruce Sterling. Von diesem Autor stammt Schismatrix.
Der Mensch hat Einfluß auf seine Entwicklung genommen. Er fand zwei Wege, über sich hinauszuwachsen: eine biologische, indem er seine Erbsubstanz manipuliert, und eine mechanische, indem er immer mehr mechanische und elektronische Hilfsmittel in seinen Körper integriert. Vor diesem Hintergrund beschreibt Sterling die Odyssee des Abelard Lindsay. Ein junger Rebell, der in einer von Hunderten Raumstationen, die staatsartig organisiert quer durch das Sonnensystem verteilt treiben, lebt. Er wird in eine Enklave auf den Mond verbannt. Von dort führen ihn seine Abenteuer quer durch das Sonnensystem. Sterling versteht es, seine Leser über 400 Seiten lang zu fesseln und mit immer neuen, brillanten Ideen zu überraschen.

Schismatrix
Autor: Bruce Sterling
ISBN 3-453-03145-8
Preis: 12,80 DM
Erschienen im Heyne Buchverlag, München

Der Lottergeist *Video*

Was tut man, wenn man nach einem Ausflug mit dem Auto wieder nach Hause kommt und dort feststellen muß, daß man seit neuesten ein Geist ist? Leider bleibt nicht viel zu tun, außer Spuken. Adam und Barbara müssen diese unangenehme Erfahrung machen und als Gespenster ihr weiteres Leben fristen. Wie es sich für artige Spukgespenster gehört, wollen die beiden dann auch sofort ihren neuen Job antreten und im bisherigen Familiendomizil spuken. Nur sind dort schon neue Mieter eingezogen, und die graust es im wahrsten Sinne des Wortes vor gar nix. So sehr sich Adam und Barbara auch bemühen, sie vermögen den


Beetlejuice

neuen Mietern keine Angst einzujagen. Also muß ein Spukexperte ran, der den beiden mit seiner langjährigen Erfahrung unter die Arme greift.
Beetlejuice, der führende Bioexorzismusexperte, wird konsultiert, und er greift den beiden frischgebackenen Geistern mit Rat und Tat unter die Arme. Daß von nun an die Hölle los ist, versteht sich fast von selbst.
Nach Filmen wie Ghostbusters und House hat sich die Horrorkomödie fast zu einem selbständigen Genre gemausert. Und wie es mit dem Lachen so ist, gibt es lustige und weniger lustige Vertreter des Genres. Tim Burton ist mit Beetlejuice ein echtes Highlight gelungen. Nicht nur, daß der Film von Anfang bis Ende den Zuschauer mit immer neuen, skurrilen und absurden Ideen und Bildern bombardiert, auch das Drumherum ist gelungen. Dekorationen, Masken und Spezialeffekte wurden wohldosiert verwendet und überzeugend in das Drehbuch eingearbeitet.

Lottergeist Beetlejuice
Warner Home Video
FSK ab 12
Länge ca. 88 Minuten

Ich bin Du *Video*

Verwechselungsgeschichten werden im Kino zumeist als Komödien behandelt. Kein Wunder, lassen sich doch aus dieser Grundkonstellation heraus viele Gags konstruieren. Ich bin Du geht jedoch einen Schritt weiter, hier wird nicht verwechselt sondern tatsächlich gewechselt. Der erfolgreiche Vizepräsident eines großen Kaufhauses gerät durch Zufall in den Besitz einer magischen Reliquie. Durch einen unglücklichen Zufall aktiviert besagte Person den Zauber, der dem Schädel innewohnt, und tauscht mit seinem elfjährigen Sohn die Person. Daddy befindet sich also im Körper seines Sohnes und umgekehrt.


Ich bin Du

Von nun an kommt es zu den tollsten Verwickelungen, und es erweist sich als außerodentlich unterhaltsam, wenn Söhnchen im Körper seines Daddys versucht, den Job eines Vizepräsidenten zu managen, oder Daddy, im Körper von Söhnchen, dabei erwischt wird, wie er einen Martini nach den anderen trinkt.
Ein Film, der Spaß macht, zumal Judge Reinhold eine ausgesprochen gelungene Rollenbesetzung darstellt.

Ich bin Du
RCA Columbia
FSK ab 6
Länge 97 Minuten

Vibes *Video*

Versteckt in den Anden liegt eine bisher unentdeckte Ruinenstadt der alten Inkas. Harry, ein leicht abgetakelter Abenteurer, dem es auch nach wiederholten Anläufen nicht gelungen ist, diese Stadt zu finden, entschließt sich zur weiteren Suche die Hilfe zweier medial begabter Menschen heranzuziehen. Diese beiden, gespielt von Popstar Cyndi Lauper und Jeff 'Die Fliege' Goldblum, werden von Frank getäuscht und folgen ihm auf eine abenteuerliche Expedition in die Anden.
Vibes ist ein unbeschwerter Abenteuerfilm, der die Story, die sich nicht ganz ernst nimmt, konsequent vorantreibt. Zu einem richtigen Hit hat es allerdings nicht gereicht, dazu ist die Story leider etwas zu flach, und auch Cyndi Laupers Spiel geht vor der Professionaltät, mit der Jeff Goldblum und Peter Falk (Frank) ihre Rollen ausfüllen, unter.

VIBES
RCA Columbia Pictures
FSK ab 12
Länge ca 95 Minuten

(hs)


Vibes



The Running Man

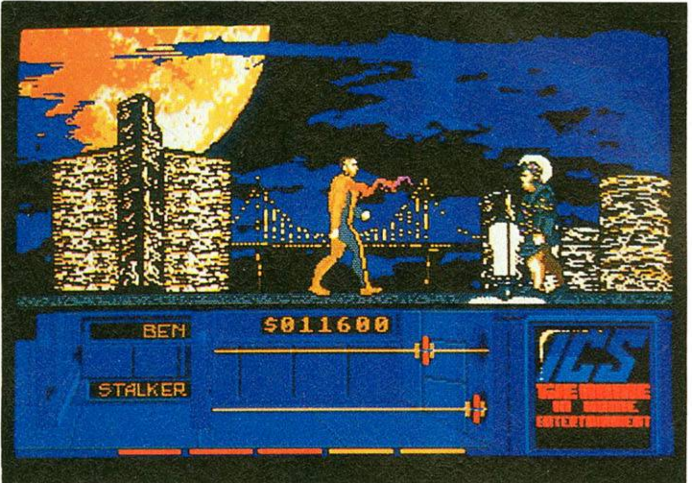
Hersteller: Grandslam
System: Amiga, Atari ST, C64, MS-DOS
Testversion: Atari ST
Preis: zwischen 35 und 85 DM (je nach System)

It's Show Time!!

Im Jahre 2019 sind die USA ein totalitärer Staat geworden. Es gibt keinerlei persönliche Freiheiten mehr, das Fernsehen ist der einzige Trost für die Menschen. Hier gibt es zahlreiche sadistische Spielshows, in denen es für die Kandidaten eine ganze Menge zu gewinnen, aber auch zu verlieren gibt.

Die größte Show moderiert der Chef des Senders ICS, Damon Killian, persönlich. Sie läuft allabendlich und heißt "The Running Man". In dieser Show bekommen Verbrecher die Chance, ihre Freiheit wiederzugewinnen. Diese Chance ist allerdings sehr klein. Niemand hat es bis heute geschafft, und den Verlierern winkt ein grauenvoller Tod vor der Kamera.

Ben Richards war Polizist, bis er sich weigerte, auf wehrlose Demonstranten zu schießen. Er wurde niedergeschlagen, und unter den Demonstranten wurde ein schreckliches Blutbad angerichtet. Später wurden die Videoaufzeichnungen so modifiziert, daß Ben als alleiniger Täter galt, der gegen den Einsatzbefehl gehandelt haben soll und als Schlächter von Bakersfield in die Geschichte einging. Auch Ben bekommt in der Running-Man-Show seine Chance. Er schwört dem korrupten Killian, daß er zurückkommen werde.



Bildschirmfoto Atari

In der Spielshow "The Running Man" spielt Ben Richards um den höchsten Preis: sein Leben!

Ich komme wieder....

Ben wird auf einem Schlitten in die Arena befördert, die aus den Überresten von Los Angeles nach einem Erdbeben besteht. In der Arena muß er nun nacheinander, von der Kamera verfolgt, einen Jäger – deren gibt es vier – nach dem anderen ausschalten.

Da wäre zunächst einmal SUBZERO, der, in einer Eishockey-Ausrüstung mit einem messerscharfen Schläger und explosiven Pucks, versucht, Ben auf Filetsteakgröße zu zerkleinern. Ständig durch die Ruinen streifende Bluthunde bereiten ebenfalls Ärger.

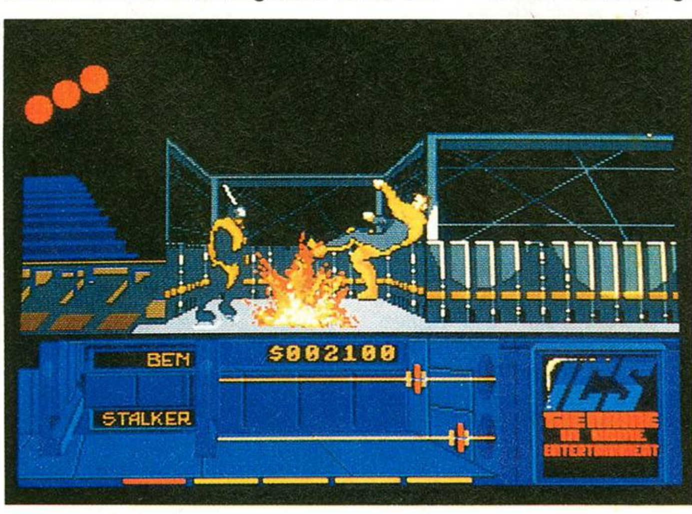
Nachdem SUBZERO erledigt ist, gilt es schleunigst, diese Zone der Arena zu verlassen, da sie mit Giftgas gefüllt wird. Ein überleitendes Schiebespiel regeneriert die Energie wieder, wenn es in sechzig Sekunden gelöst wird und Ben kommt in Zone zwei, in der BUZZSAW mit einer dreifach teflonbeschichteten Kettensäge wartet. Ist auch BUZZSAW ausgeschaltet, geht es ab zu DYNAMO, der elektrische Blitze versprüht und auch bei Berührung Elektroschläge austeilt. Als letzter Jäger wartet FIREBALL, der mit Hilfe seines Flammenwerfers, dessen Düsen ihm Flugfähigkeiten verleihen, doppelt gefährlich ist.

Hat Ben alle Jäger erledigt, muß er sich nur an den Wächtern vorbei ins Studio vorkämpfen und bekommt seine wohlverdiente Rache an Killian.

Hier rennt Ben Richards

Running Man ist eine Filmumsetzung, die sich sehen lassen kann. Allein schon das Intro haut einen fast von den Socken. Auch der Rest der Grafik ist vom Feinsten; einzig das Scrolling ist ein wenig ruckelig, was aber nicht weiter auffällt. Running Man präsentiert sich als ein Geschicklichkeits-Prügel-Spiel von sehr hohem Schwierigkeitsgrad, läßt aber wegen seiner vielen Features keine Langeweile aufkommen. So kommt es vor, daß ein Kampf unterbrochen und eine Werbepause eingeschoben wird. Anschließend geht es mit dem Kampf normal weiter. Running Man ist ein Spiel, das man uneingeschränkt empfehlen kann.

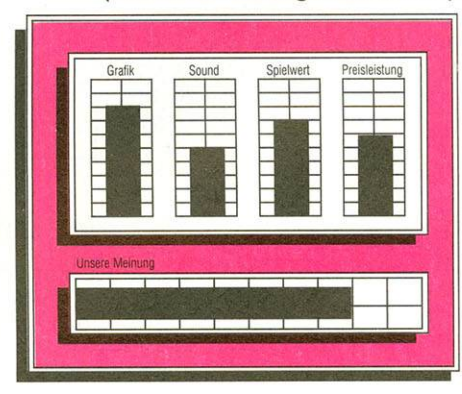
(Robert Marz/Jürgen Seibel/br)



Bildschirmfoto Atari



Ben muß vier Jäger ausschalten, bevor er seine Rache und Freiheit bekommt



Warriors of the Wastelands

Hersteller: Kingsoft
System: Atari ST, Amiga, MS-DOS, C-64, Plus 4
Testversion: C-64
Preis: DM 34,95



Bildschirmfoto: C-64

Im ersten Level machen Flugdrachen und Fledermäuse dem Krieger schwer zu schaffen

Mal wieder ein böser Magier

Zathan, das personifizierte Böse, hat zugeschlagen. Nicht nur, daß er die drei Diamanten der Weisheit gestohlen hat, er entführte auch noch die Prinzessin des Lichtes. Das arme, hübsche Persönchen schmachtet nun im Kerker des Bösewichtes. Zwar haben schon viele Krieger versucht, sich mit den Heerscharen des Magiers anzulegen, doch alle zogen bisher den kürzeren. Nun, es muß also mal wieder jemand von jenseits des Bildschirmes ran, um für die kleinen Bytebrüder, die unter Zathans Drangsalierungen leiden, die Kastanien aus dem Feuer bzw. die Prinzessin aus dem Kerker zu befreien. Die Landschaft, die den Spieler im ersten Level erwartet, wird als von links nach rechts scrollendes Szenario dargestellt. Der mächtige Krieger, dessen Steuerung vom Spieler übernommen wird, muß sich durch eine Landschaft aus Plattformen, Seen und Ruinen kämpfen. Dabei gibt es Hilfen, aber auch Hindernisse. Daß ein Krieger nicht schwimmen kann, merkt man spätestens dann, wenn der beste einmal sein Leben in den Tiefen eines Sees ausgehaucht hat. Doch nicht nur die Landschaft birgt Gefahren, auch die umherschwirrenden Schergen Zathans sind nicht ungefährlich.

Powerpillen und Riesenbienen

Im ersten Level lauern mutierte Monsterfledermäuse und Flugdrachen auf unseren Helden. Dieser jedoch versteht sich zu wehren. Er schleudert magische Kugeln auf die Angreifer. Diese Kugeln können unterschiedlicher Beschaffenheit sein. Die erste Waffe sind Säurekugeln, deren Fluggeschwindigkeit und Schußintervalle recht langsam sind. Abhilfe schafft das Aufsammeln der Kraftpillen, die ab und an durch die Landschaft hüpfen. Jede dieser Powerpillen versorgt den Krieger entweder mit einer besseren Waffe, einer Ergänzung seiner Energievorräte oder mit einem magischem Schild, der für einige Zeit Unverwundbarkeit bewirkt. Angenehm fällt auf, daß unser Krieger seine einmal gewonnenen Extrawaffen auch nach dem Verlust eines Lebens behält. Im zweiten Level werden die Flugdrachen größer und schleudern auch noch Steine auf den Krieger, der sich dieser Attacken nur durch geschicktes Manövrieren erwehren kann.

Warrior of what?

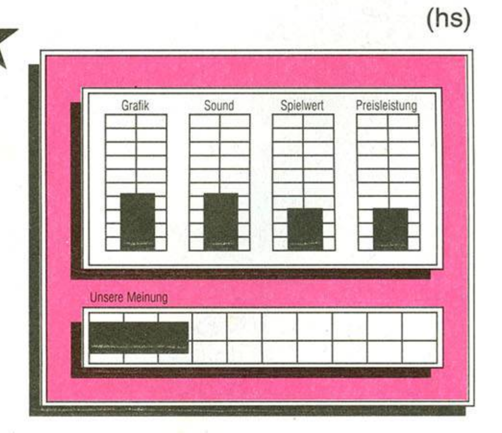
Drei Level erwarten den Spieler. Alle drei folgen demselben Konzept und bieten, von anderen Gegnern mit leicht abgeänderten Verhaltensweisen, wenig Neues. Es gelang sogar, das Spiel noch während unseres Testes nach dem dritten oder vierten Spiel komplett zu meistern. Also bis zu Zathan vorzudringen und diesen zu erschlagen. Auch die Extrawaffen bringen nur mäßig Salz in die Spielsuppe, und es bleibt zu hoffen, daß die fertige Verkaufsversion von Warriors of the Wastelands zumindest mehr Level hat als unsere Testversion. Würde das Spiel in einer Billigreihe auf den Markt kommen, ließe sich nicht viel dagegen sagen, aber die 30,– DM, die hier investiert werden müssen, sind unserer Meinung nach für so ein Spiel überzogen.

(hs)

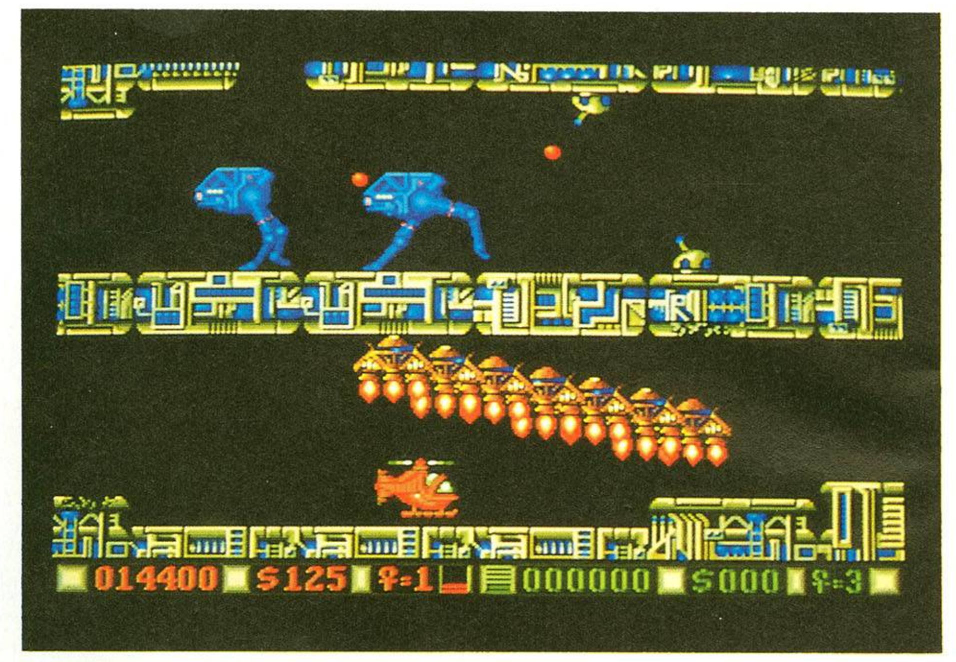


Bildschirmfoto: C-64

Wenig Neues in Level zwei. Größere Flugdrachen und ein mit noch mehr Hindernissen gespickter Weg







Bildschirmfoto: Amiga

Blood Money

Hersteller: Psygnosis
Systeme: Amiga, Atari ST
Testversion: Amiga
Preis: 89 DM



Science-Fiction-Safari

Es ist das Jahr 2121, und Sie, Spondulix, sind, nachdem Sie viele schlaflose Nächte für Ihre Abschlußprüfungen in venusianischer Buchführung gebüffelt haben, reif für die Insel (in diesem Fall für den Planeten). Um sich abzulenken, nutzen Sie die Gelegenheit, ein paar Tage Erholung auf dem Urlaubsplaneten Thanatopia zu genießen. Nach kurzer Zeit aber werden Sie von einem zeitlosen Problem der Menschheit eingeholt: "Ohne Moos nichts los". Ihnen ist das Geld nämlich ausgegangen. Zu allem Übel haben Sie gerade jetzt ein Prospekt von einer traumhaften Safari in Ihrem Hotelzimmer gefunden und schwärmen von nichts anderem mehr, als auf die Jagd zu gehen, was Sie aber bedauerlicherweise mindestens 100 Credits kosten würde. In diesem traurigen Zustand befinden Sie sich, als Ihnen ein Brief von zu Hause zugestellt wird. Als der Inhalt zutage kommt, schlägt Ihr Herz vor Freude Purzelbäume, Ihre Eltern haben Ihnen nämlich ganze 200 Credits zugeschickt. Ohne lange zu überlegen, melden Sie sich für die nächste Safari an, natürlich erst einmal für den leichtesten Safariplaneten, Gibba.

Per U-Boot durch Grone

Hörte sich Blood Money bisher wie ein Text-Adventure an, liegen Sie ganz daneben, dieses ist nichts anderes als ein superbes "Ballerspiel". Vier verschiedene Safariplaneten fungieren als immer unmöglichere Schwierigkeitsstufen, die es mit verschiedensten Transportmitteln, wie z.B. U-Boot oder Raketengürtel, zu durchqueren gilt. Alle vier Planetenlevels sind sehr lang und mit Gegnern verschiedenster Arten vollgestopft. Während der Safari begegnet man ständig dem auf dem Planeten "lebenden" Großwild, das, wenn Sie es erlegen, sich in Geldstücke verwandelt. Sammelt man diese Geldstücke, können sie bei der Landung an vorbestimmten Rüstungspunkten gegen bessere Waffen, Schiffe etc. eingetauscht werden. Diese ganze Sammelaktion wird aber durch die Planetenbewohner noch komplizierter, die es nicht so gerne sehen, wenn Fremde das ökologische Gleichgewicht ihrer Planeten gefährden...

Schlaflose Nächte

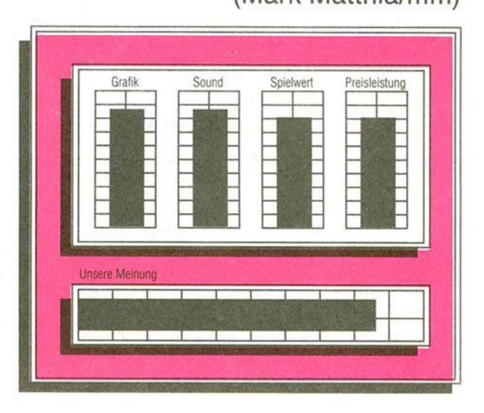
Blood Money verkörpert zweifelsohne all das, was man in letzter Zeit von Psygnosis an Grafik und Spritegeschwindigkeit zu erwarten gelernt hat. Als Nachfolgeprojekt vom "Menace-"Programmierer David Jones ist dieses schon ein Riesenschritt in die Richtung Spielhallenqualität. Der Schwierigkeitsgrad ist von Anfang an höher gestellt als die meisten Spiele dieser Art, so daß man sich richtig anstrengen muß, um den zweiten Level überhaupt zu Gesicht zu bekommen. (Wir freuen uns schon auf den ersten Leserbrief mit dem Cheatmodus.) Das Programm kann auch im Zwei-Spieler-Modus gespielt werden, was aber nicht immer vorteilhaft erscheint, da für beide "Jäger" dieselbe Gesamtmenge fangbares Geld zur Verfügung steht. Alles in allem verspricht Blood Money viele Stunden entfrustenden Ballerspaß.

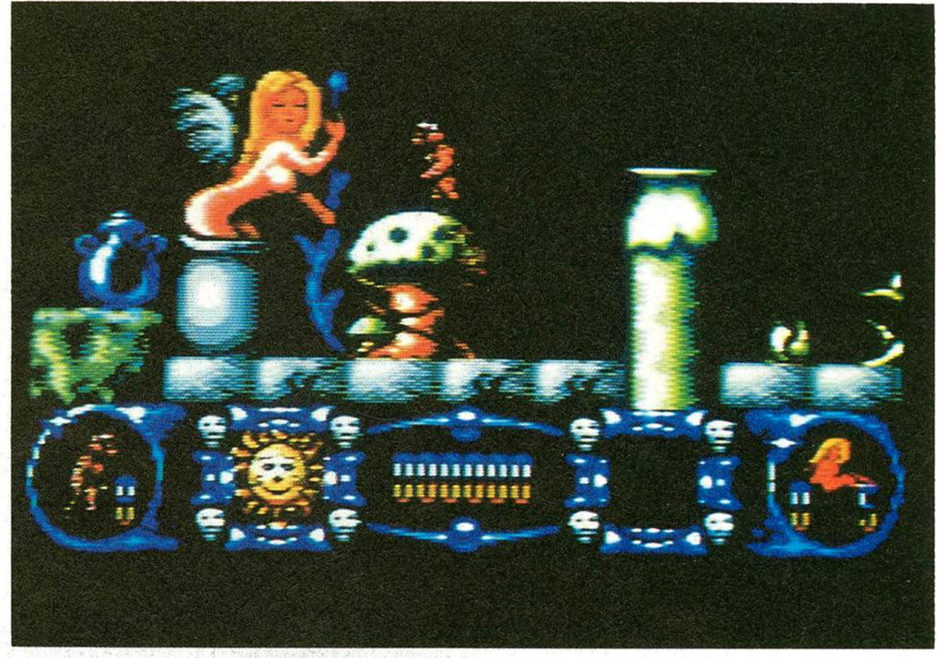
(Mark Matthia/mm)



Bildschirmfoto: Amiga

Sie werden sich schon ganz schön anstrengen müssen, wenn Sie den zweiten Planeten zu Gesicht bekommen wollen. Die Einwohner lieben es nämlich überhaupt nicht, von den Touristen gejagt zu werden





Bildschirmfoto: C-64

Stormlord

Hersteller: Hewson
Systeme: CPC, C-64, Spectrum
Testversion: C-64
Preis: zirka 45 DM

Fairy in trouble

Wieder einmal ist die Auseinandersetzung Gut gegen Böse zu einem Computerspiel umgesetzt worden. Stormlord, so der Titel, entführt den geneigten Spieler in eine Welt voller Probleme. Eine böse Königin hat alle Feen, die sonst mit ihrem Liebreiz und ihrer Friedfertigkeit das Leben lebenswert machten, gefangen genommen. Doch damit nicht genug, plant die böse Königin, alle Feen zu vernichten!

Stormlord, so auch der Name unseres wackeren Bildschirmhelden, hat nun die Aufgabe, die Feen zu retten und Frieden und Ruhe im Land wiederherzustellen. Wären da nur nicht die Monster und Schergen der bösen Königin, die alles daran setzen wird, Stormlords Auftrag scheitern zu lassen. Jedes Level beinhaltet nun eine gewisse Anzahl an Feen, die alle von Stormlord gefunden und befreit werden müssen. Da gegen ein Zeitlimit gespielt wird, ist schnelles und sicheres Handeln angesagt, um dem Auftrag gerecht zu werden.

Hurry Up, Stormlord!

Um nun eines der Sub-Level von Stormlord zu beenden, müssen zuerst alle Feen befreit werden. Ist dies geschafft, kann das nächste Level betreten werden. Von besonderer Bedeutung sind die Sprungbretter, die gelegentlich zu finden sind. Wenn unser Held auf die Mitte eines Sprungbrettes springt, wird er, dem Bild nach zu urteilen, in die Exosphäre katapultiert, um dann an einer anderen Stelle des gleichen Levels wieder zu landen. Auf diese Weise lassen sich Entfernungen in kürzester Zeit zurücklegen.

Um dem Spieler bei der Bewältigung der nicht einfachen Aufgabe zu helfen, sind diverse Items in den Leveln verteilt. Mit Hilfe eines Schlüssels kann man sich Zutritt zu Bereichen des Spieles verschaffen, die sonst durch solide Türen verschlossen waren. Wären da nur noch die Monster, die man umgehen oder besiegen muß. Hier wurde ein eleganter Weg gewählt, um sich der Feinde erwehren zu können. Stormlord kann mit kleineren Brocken um sich werfen, von denen er einen unbegrenzten Vorrat hat. Je nachdem, wie lange der Feuerknopf gedrückt wird, werden die Steine immer weiter geschleudert. Hält man den Knopf gedrückt, bis das Maximum erreicht ist, schleudert unser Held ein Schwert, mit dem auch größere Monster bezwungen werden können. Wenn es Ihnen gelingt, alle Feen zu retten, haben Sie die Möglichkeit, an einem weiteren Subgame teilzunehmen. Gelingt es Ihnen, zehn Tränen der armen Feen zu sammeln, winkt ein Extraleben, das man in der Regel gut gebrauchen kann.

Jump & Run mit edler Grafik

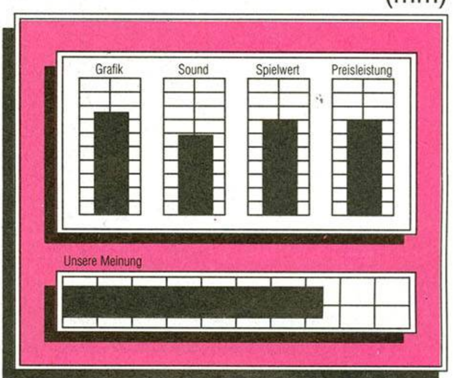
Um es vorwegzunehmen: selten haben wir ein Jump-&-Run-Spiel auf dem C-64 gesehen, das eine vergleichbar gut gelungene Grafik vorweisen konnte. Mit einem flotten Sound versehen, kann Stormlord den Spieler lange an den Bildschirm fesseln. Das horizontal scrollende Szenario ist sehr liebevoll gestaltet worden und bietet auch nach einiger Spieldauer noch Neues zum Entdecken. Fans des Jump-&-Run-Genres kommen hier sicherlich auf Ihre Kosten. Und nicht nur den Fans dieses Genres wollen wir Stormlord ans Herz legen. Es lohnt sich einfach.

(mm)



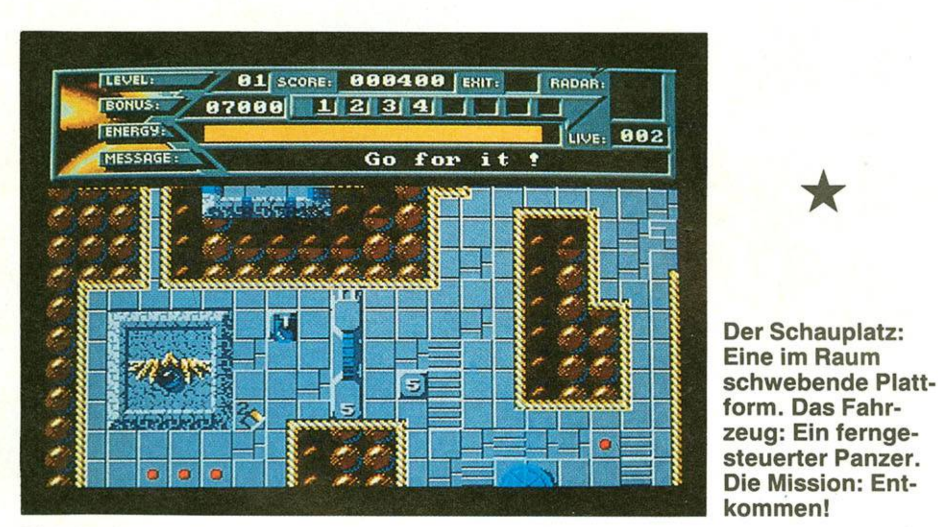
Bildschirmfoto: C-64

Befreien Sie die niedlichen, kleinen Feen, bevor Sie von der bösen Königin vernichtet werden. Sie müssen sich allerdings schon ein bißchen beeilen...



Nightdawn

Hersteller: Magic Bytes
System: Amiga, Atari ST, C-64
Testversionen: Amiga, C-64
Preis: C-64 DM 49,95
Atari ST DM 64,95
Amiga DM 89,95




Bildschirmfoto: Amiga

★

Der Schauplatz: Eine im Raum schwebende Plattform. Das Fahrzeug: Ein ferngesteuerter Panzer. Die Mission: Entkommen!

Auf der Matrix-Welt

Weil das Erschaffen ganzer Welten auf die Dauer zu teuer wurde, hat sich die galaktische Föderation darauf verlegt, sogenannte Matrix-Welten zu kreieren. Diese Matrix-Welten kann man sich als zur Kugel gewölbte 3D-Materie vorstellen, Projektionen eines mittels CAD erstellten Kunstkörpers. Über dieser Matrix-Welt schweben ebenso künstliche Plattformen, die den Austragungsort einer speziellen Robotertestreihe darstellen. Diese Plattformen sind wie Labyrinthe aufgebaut. Der Spieler hat nun die ehrenvolle Aufgabe, den zu testenden Robotpanzer zu steuern. Das Ziel ist es, alle Verteidigungsanlagen zu umgehen oder auszuschalten und die Plattform mittels Transmitter zu verlassen. Ärgerlich ist nur, daß der Transmitter hinter einigen verschlossenen Türen liegt, Sie aber nicht einen einzigen Schlüssel bei sich haben.

Also frisch ans Werk und zunächst einmal die nähere Umgebung erkundet. Während man solchermaßen das Terrain erörtert, scrollt die Plattform weich und ruckelfrei unter dem Bildschirmwindow dahin, weit darunter die Oberfläche der Matrix-Welt. Der hier entstehende Eindruck räumlicher Tiefe wird unserem Panzer schnell zum Verhängnis, nämlich dann, wenn er über den Rand der Plattform hinausfährt; es folgt ein spektakulärer Sturz, der ein Bildschirmleben kostet.

High in the Sky

Neben den verschlossenen Toren gibt es noch einige andere unangenehme Installationen auf den Testplattformen. Spätestens, wenn der Panzer einmal ohne ersichtlichen Grund explodierte, weiß der Spieler, daß es hier auch Minenfelder gibt. Aber da kann Abhilfe geschaffen werden. Denn abgesehen von den Schlüsseln finden sich noch einige Extras, mit denen der Panzer ausgestattet werden kann, z.B. ein Minensucher. Um die Geschütztürme, die allenthalben auf der Konstruktion zu finden sind, auszuschalten, braucht man eine Kanone, die ebenfalls auf der Plattform versteckt ist.

Hat der Spieler einige Schlüssel gefunden, garantieren diese ihm ungehinderten Zutritt zu den entsprechenden Türen. Aber was tun, wenn die Tür kein Schloß hat, sondern vielmehr eine Laserbarriere darstellt? Dann hilft nur noch die Suche nach dem Hebel, mit dem der Laser ausgeschaltet wird.

Nix los auf der Matrix-Welt

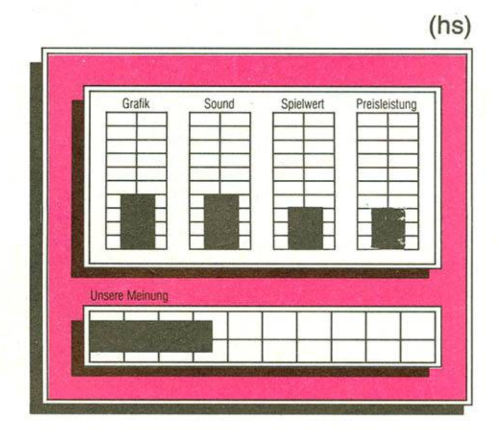
Gute Grafik, passabler Sound, gut programmiert, und trotzdem mag bei Night Dawn nicht so richtig Spielspaß aufkommen. Recht schnell hat man das erste Level durchgespielt (ich habe es beim ersten Spiel geschafft) und damit schon alle wesentlichen Komponenten des Spiels gesehen. Das Layout der Plattformen wird zwar mit jeder folgenden immer komplizierter, dies trägt allerdings nur wenig zum Spielspaß bei. Vielmehr werden die Erkundungsfahrten immer ausgedehnter, bis der Spieler eben den Schlüssel oder Schalter gefunden hat, den er gerade braucht. Auch die hin und wieder über die Plattformen fahrenden Widersacher, ihrerseits ebenfalls Roboter, vermögen das Spielgeschehen nicht attraktiver zu gestalten. Was hier fehlt, sind Kleinigkeiten, Gimmicks im Spielablauf, die auch beim öfteren Spielen für Motivation sorgen. Schade drum, aber Night Dawn ist ein Rohrkrepierer in Diskettenform...

(hs)



Bildschirmfoto: Amiga

Laserbarrieren und verschlossene Türen behindern Sie ebenso sehr wie gegnerische Minenleger und Geschütztürme



The Muncher

Hersteller: Gremlin Graphics
Testversion: C-64
Systeme: C-64, Spectrum
Preis: Kass.: DM 34,95/
Disc: DM 49,95

★



Bildschirmfoto: C-64

Rache den Eierdieben...

Ein paar japanische Forscher haben zufällig ein paar Eier einer längst ausgestorbenen Tierart gefunden. Natürlich haben sie diese Eier mit nach Hause genommen, um sie genauer untersuchen zu können. Sie haben allerdings nicht damit gerechnet, daß auch noch ein Exemplar dieser längst ausgestorbenen Art überlebt hat. Verständlicherweise war dieses Tier, wir wollen es von jetzt ab den Muncher (Mampfer) nennen, nicht sehr erfreut über die Tatsache, daß ihm die letzten Eier weggenommen wurden. Um seine Art zu erhalten und natürlich aus Rache, macht sich Muncher nun auf den Weg nach Japan, seine Eier zu suchen und dort unter den Bewohnern und deren Häusern und Wohnungen einmal kräftig aufzuräumen.

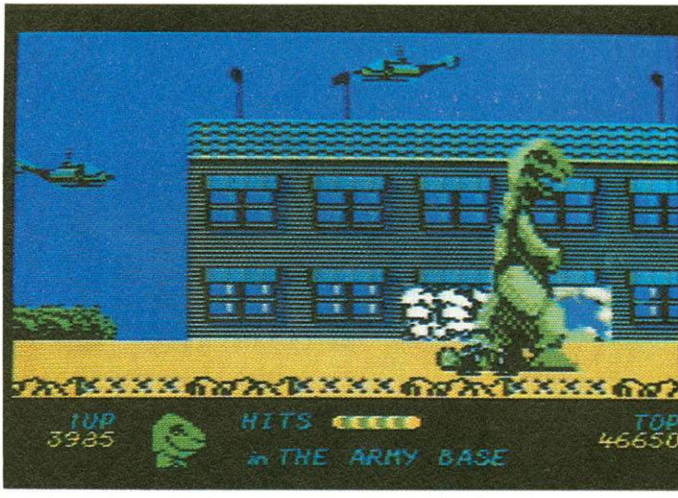
Ein Ungeheuer randaliert...

In Japan angekommen, stellt Muncher allerdings erstaunt fest, daß diese kleinen Wesen sehr an ihren Leben hängen und sich nur überaus ungern fressen lassen. Zu allem Überfluß schießen sie auch noch und attackieren ihn mit Hubschraubern aus der Luft. Muncher läßt sich davon aber nur wenig beindrucken und macht sich an sein zerstörerisches Werk. Mit Pranken und Schwanzhieben und, solange er noch genügend Benzin hat, auch mit Feuerbällen zerstört Muncher alles, was ihm über den Weg läuft. Sollte tatsächlich einmal ein Soldat vor ihm stehen und auf ihn schießen, so bückt er sich einfach und frißt ihn auf und kann so verlorengegangene Energie ersetzten, es geht eben nichts über vollwertige Kost. Auf gleiche Weise verfährt Muncher auch mit Fußgängern, Müttern mit Kinderwagen und Panzern sowie Tankfahrzeugen, von denen es zwei verschiedene Sorten gibt: Benzintransporter verhelfen zu neuen Feuerbällen, während Wassertransporter eventuell vorhandene Benzinreserven zerstört. Ist kein Benzin mehr vorhanden, so stößt er statt eines Feuerballes nur einen schaurig lauten Rülpser aus. Während Muncher Häuser zerstörend und Menschen fressend die Straßen entlang läuft, findet er von Zeit zu Zeit auch einmal eines von seinen Eiern, die auf der Straße liegen. Nimmt er sie mit, so kann er sie in diversen Atommülldeponien, die ebenfalls mitten in der Stadt auf der Straße stehen, ausbrüten und verschafft sich auf diese Weise einen Nachfolger, falls er selbst das Vernichtungswerk nicht beenden kann. Ist gerade kein Ei vorhanden, wenn er eine Deponie findet, so kann er diese auch fressen und seine Energie damit auf Vordermann bringen.

Schlag auf Schlag

Muncher sieht auf den ersten Blick recht interessant aus, da dieses Thema, den Bösen zu steuern, noch nicht so ausgelutscht ist wie alle möglichen anderen. Auch Grafik und Sound sind recht ansprechend, aber trotzdem kann das Spiel nicht so recht überzeugen, es fehlt einfach der richtige Pepp. Schon nach wenigen Versuchen hat man das Spiel einmal durchgespielt und es geht alles wieder von vorne los. Da die Motivation hier nur von der Highscoreliste ausgeht, ist das Spiel nicht unbedingt zu empfehlen.

(Robert Marz/Jürgen Seibel/mm)



Bildschirmfoto: C-64

Der Muncher ist mit Recht sauer auf die Menschen, sie haben ihm seine Eier gestohlen. Nun will er Rache!

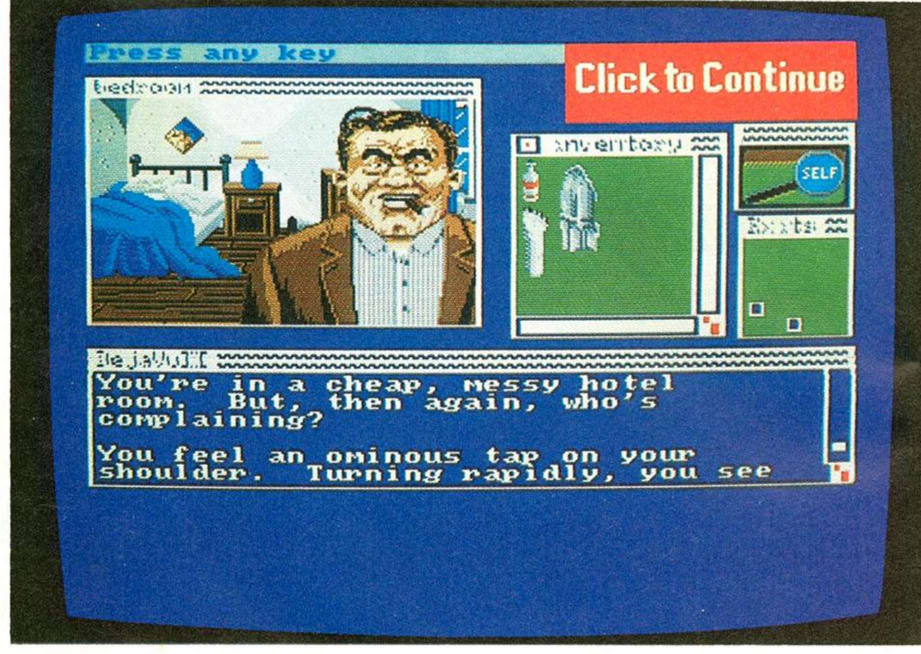
Grafik | Sound | Spielwert | Preisleistung

Unsere Meinung

Software Review



Hersteller: Mindscape
System: Amiga, Atari ST
Testversion: Amiga
Preis: 89 DM



Bildschirmfoto: Amiga

Das kommt davon...

...wenn du Privatdetektiv bist und dich mit Gangsterbossen einläßt. Irgendwann wachst du dann in einem schäbigen Hotel auf, der Kopf fühlt sich an wie ein Hohlraum, indem außer einem Amboß und einem Hammer, der auf den ersteren schlägt, nichts mehr ist. Dann weißt du plötzlich wieder, wie du in diese prekäre Lage gekommen ist, die einem irgendwie die Luft zum Atmen abschneidet. Und die Nebelschleier, die sich um das Gedächtnis gelegt haben, verflüchtigen sich immer mehr, und die Geheimnisse, die sich um das eigene Vorhandensein in diesem Hotel ranken, verlieren ihre Gewalt über das Gehirn. Und dann steht plötzlich...

...der Auftrag...

...in aller Deutlichkeit vor dem inneren geistigen Auge, und die letzten 48 Stunden laufen wie ein Film vor dir ab:

Zwei bärenstarke 'Mitarbeiter' (wie du sie grinsend titulierst) von Obergangster Tony Malone schleppen dich mir nichts, dir nichts zu ihrem Auftraggeber, ohne daß du die Chance hast, dich dagegen zu wehren.

Der Auftrag, den dir Malone danach gibt, ist auch nicht so ganz nach deinem Geschmack: Du sollst das Geld, das ein Erpresser namens Joey Siegel von Malone rausgepreßt hat, innerhalb einer Woche wiederbeschaffen. Dabei handelt es sich um die Kleinigkeit von 112000 Dollar, ein Betrag, der anscheinend auch Krösus Malone die Tränen auf die Wangen treibt. Natürlich könntest du den Auftrag ablehnen, allerdings sieht in diesem Falle die Bezahlung etwas anders aus als bei Auftragserfüllung.

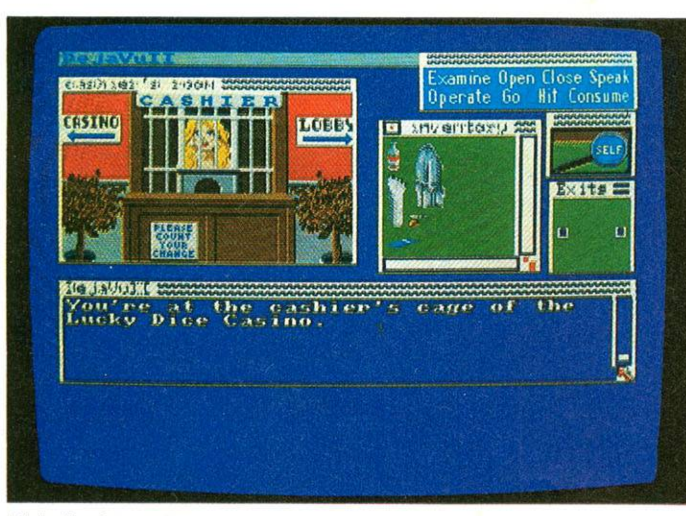
Also, falls du nicht eines Tages eine Stütze der Gesellschaft werden willst, und zwar mit ruhigem Standplatz mitten im Betonpfeiler, empfiehlt es sich, den Auftrag zu erledigen, zumal im Falle eines Erfolges die Prämie nicht allzu klein ausfallen würde. Im Falle eines Mißerfolges würde sie allerdings wieder ganz anders ausfallen...

Krimiabend am Computer

'Deja Vu II' ist da, und dies garantiert wieder spannende Stunden vor dem Amiga-Monitor. Zumindest verspricht das der Begleittext des Programmes. Aber, um es vorwegzunehmen, es wird nicht zuviel versprochen. 'Deja Vu II' zeigt sich wieder in gewohnter Form: Ein Window für die Textausgabe, ein Window für die sehr guten Grafiken, eines für das mitgenommene Inventar und je eines für den zu untersuchenden Gegenstand, das eigene Befinden und die jeweiligen Richtungen, in die man sich wenden kann. Das Programm wird wieder mit der Maus gesteuert, der jeweilige zu untersuchende Gegenstand wird angeklickt und das Ergebnis in das dafür vorgesehene Window eingeblendet.

'Deja Vu II – Lost in Las Vegas' bereitet wohl jedem Krimifreund Spaß, zumal man hier anders als bei 'Inspektor Derrick' und 'Tatort' im Fernsehen die Rolle des 'Schnüfflers' selbst übernimmt und durch Kombination und Suche das Spiel und damit den Auftrag lösen kann. Fazit: Ein Muß für jeden Adventure-Liebhaber.

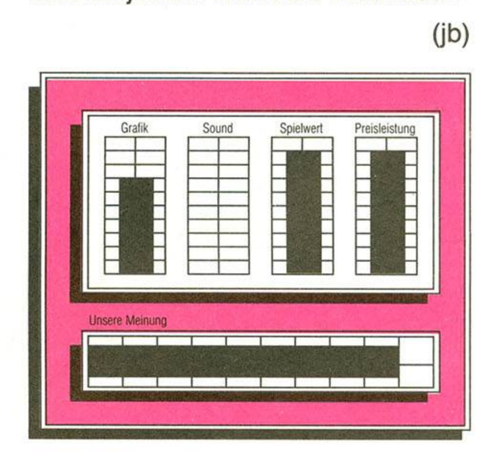
(jb)



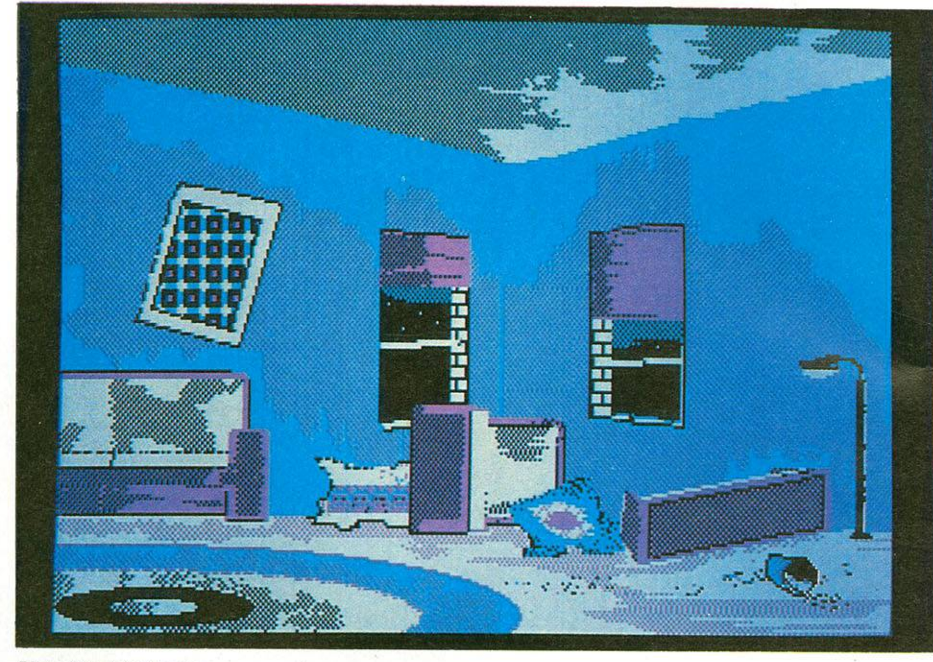
Bildschirmfoto: Amiga



'Deja Vu II' zeigt sich in gewohnter Manier: Suchen und Knobeln stehen im Vordergrund



TWILIGHT'S RANSOM



Bildschirmfoto: Amiga

Hersteller: Paragon Software
Systeme: Amiga, MS-DOS
Testversion: Amiga
Preis: DM 49,95



Das Rätsel um Maria

Es ist Samstagabend, und nichts anderes auf der Welt könnte Sie glücklicher machen, als gemeinsam mit Ihrer Freundin, Maria Chavez, einen Abend in Liberty City zu verbringen. Abendessen, ein Film, Getränke und nachher... na ja. Aber wie es im Leben so oft der Fall ist, werden Ihre Pläne bei Ihrer Ankunft in Marias Wohnung mächtig durcheinandergebracht. Marias Wohnung ist nämlich beinahe eine Ruine, und von Maria selber ist keine Spur zu finden. Plötzlich klingelt das Telefon, Sie nehmen den Hörer in die Hand... Aber bevor Sie sich melden können, werden Sie aufgefordert, "die Waren vor Sonnenaufgang abzuliefern". Ihr einziges Problem ist, daß Sie nicht die leiseste Ahnung haben, was für Waren Sie abliefern sollen. Was könnte denn eine 32-jährige Kellnerin und salvadorianische Einwanderin besitzen, das wertvoll genug wäre, um ihre Wohnung auseinanderzunehmen und sie zu kidnappen? Im Moment ist Ihnen das aber alles egal, Sie wissen nur, daß Sie Ihrer Freundin unbedingt helfen müssen, und so begeben Sie sich auf die Suche nach der geheimnisvollen Maria.

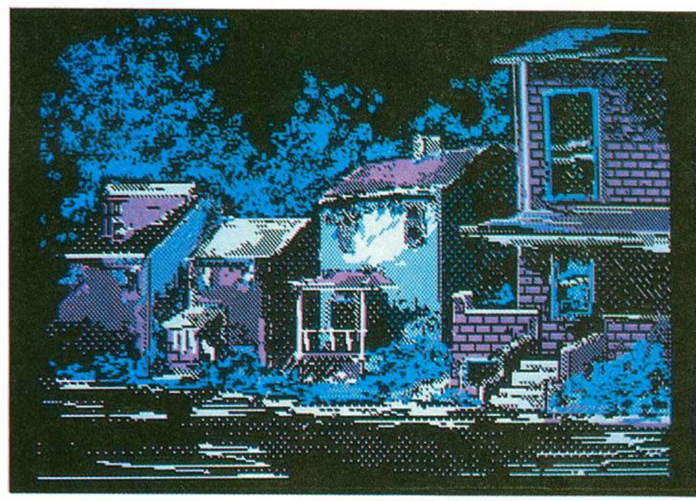
Wo ist Maria?

Natürlich wird dieses Unternehmen nicht einfach sein; ein Zettel, mit scheinbar verschlüsseltem Gekritzel, ein Touristenprospekt von Liberty City (der Stadt, in der Sie sich befinden) und ein Kugelschreiber. Diese Gegenstände liegen dem Programm bei, dienen als effektiver Kopierschutz und sind Ihre einzigen Anhaltspunkte für die Suche nach der verschwundenen Maria. Als wenn das alles nicht schon schlimm genug wäre, werden Sie bald feststellen, daß die Straßen Ihrer tagsüber so schönen Stadt in der Dunkelheit der Nacht von Mieslingen aller Art beherrscht werden. Ihr erstes Ziel muß es sein festzustellen, wer Ihre Freundin festhält und wo sie sich im Moment befindet. Spätestens wenn Sie diese Informationen besitzen, sollten Sie sich eine Waffe zugelegt haben, um bei der Befreiung die nötige Härte aufweisen zu können.

Resümee

Twilight's Ransom ist ein Abenteuerspiel, das mittels schriftlicher Eingabe (in englischer Sprache) von Befehlen aus einem leider relativ kleinen Wortschatz gesteuert wird. Das Programm wird grafisch durch 20 Hintergrundbilder unterstützt, die an bestimmten Stellen auf Wunsch abgerufen werden können. Obwohl dieses Spiel keine außergewöhnlichen Höhepunkte anzubieten hat, können Liebhaber von Spielen dieses Genres sicher sein, daß das Programm sorgfältig zusammengestellt wurde. Die Geschichte selber wurde gründlich durchdacht und ist ein "realistischer" Krimi (zumindest, verglichen mit dem, was man im täglichen Fernsehprogramm als realitätsnah untergeschoben bekommt!). In bezug auf seinen Lösungsschwierigkeitsgrad pendelt sich dieses Programm bei zirka vier aus möglichen zehn Punkten ein, das heißt, gute 40 bis 50 Stunden Lösungszeit müßten im Normalfall nötig sein.

(Mark Matthia/mm)

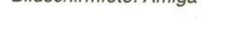


Bildschirmfoto: Amiga

Wird es Ihnen gelingen, das Rätsel um Marias Verschwinden zu lösen? Und in welcher Beziehung steht Maria zu der angesprochenen "Ware"?

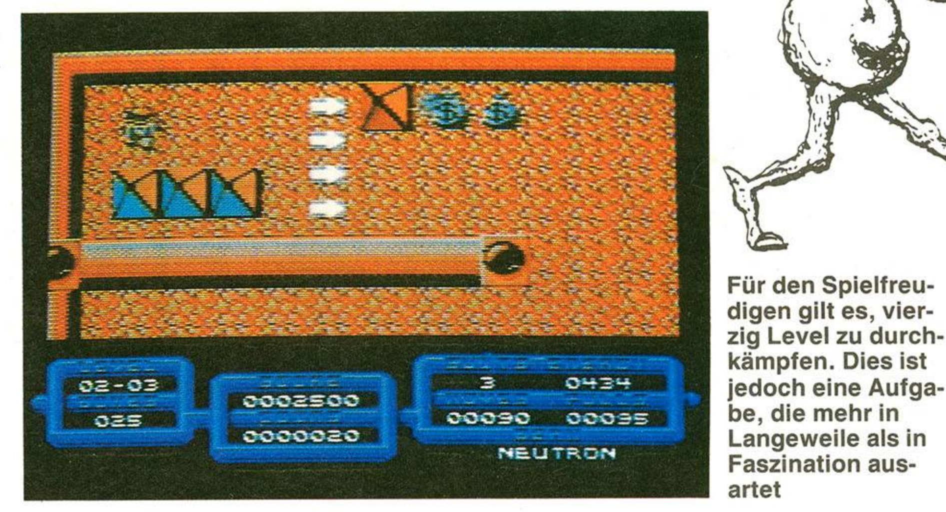
Grafik | Sound | Spielwert | Preisleistung

Unsere Meinung



OXXONIAN

Hersteller: Time Warp
System: C-64, Atari ST, Amiga
Preis: Zwischen 30 und 60 DM
Testversion: C-64



Bildschirmfoto: C-64

Für den Spielfreudigen gilt es, vierzig Level zu durchkämpfen. Dies ist jedoch eine Aufgabe, die mehr in Langeweile als in Faszination ausartet

Rettet die Popcorntorten

Der friedliche Planet Oxxonian ist wieder einmal in großer Gefahr. Zargo, der gefürchtetste Feind Oxxonians hat sich einen verhängnisvollen Plan ausgedacht: Mit Hilfe eines transnuklearen Hyperschnullis gelingt es ihm, die gefürchteten Lebewesen, die aus einer anderen Dimension stammen, auf den Planet Oxxonian zu beamen. Das Tückische an den Kreaturen ist, daß sie das Hauptnahrungsmittel der Planetenbewohner, die Popcorntorten, ungenießbar machen.

Die Lage scheint schier hoffnungslos, da immer mehr Kreaturen den Planeten heimsuchen. Doch der bekannteste Wissenschaftler des Planeten, Professor Xozy, entwickelt eine Waffe, durch die die Kreaturen wieder in ihre Dimension gebeamt werden können. Natürlich, wie könnte es anders sein, wird der Professor kurz vor der "Reinigung" des Planeten entführt. Jetzt liegt es an Ihnen, dem Assistenten von Professor Xozy, den Planeten von den Kreaturen zu säubern.

Dem nicht genug, können Sie die Kisten, in denen sich die zerstörerischen Waffen befinden, nicht öffnen, da sie durch ein elektronisches Zahlenschloß gesichert sind und Ihnen der Code nicht bekannt ist.

Zu Beginn der Mission erhalten Sie von der Regierung drei Schutzanzüge, die Ihnen Unsterblichkeit und Kraft für das Schieben der Kisten verleihen. Falls Sie die Anzüge verbraucht haben, werden Sie bis an das Ende Ihres armseligen Lebens in einer anderen Dimension verweilen.

Mutanten und Kisten

Nun muß man sich durch Labyrinthartige Levels kämpfen, wofür dem Spieler anfangs nur ein Maschinengewehr zur Verfügung steht. Hierbei ist vor allem eine Kombination aus schneller Feuerkraft und Taktik gefragt, denn die Kisten, in denen sich neue Waffen befinden, müssen so verschoben werden, daß man sich nicht die eigenen Ausgänge versperrt, oder sich gar in die Ecke drängt und dem Feind somit aussichtslos ausgeliefert ist. Die Mutanten sind leicht zu vernichten. Das einzig Tückische an ihnen ist, daß sie urplötzlich vor einem auftauchen und sofort attackieren. In den einzelnen Levels befinden sich Ausgänge, die man jederzeit benutzen kann, um in den nächsten zu gelangen. Nachdem nun alle Leben "verheizt" wurden, kann man sich in einer Highscoreliste verewigen.

Fazit

Die grafische Darstellung der Spielfiguren ist bei Oxxonian recht gut gelungen. Vor allem das langsame Aus-dem-Nichts-Erscheinen der Mutanten scheint illusionär. Der passende, aber nicht überzeugende Sound rundet das mittelmäßig entstandene Gesamtbild ab. Für den spielfreudigen Ballermann ist das Spiel ein gefundenes "Freßchen", da es aus vierzig Leveln besteht und somit nicht gleich uninteressant in die Schublade wandert.

(Jürgen Seibel/Robert Marz/br)

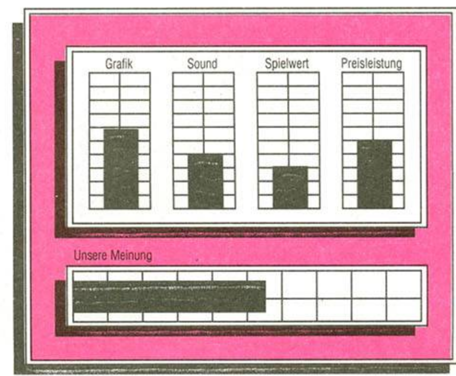
★



Bildschirmfoto C-64

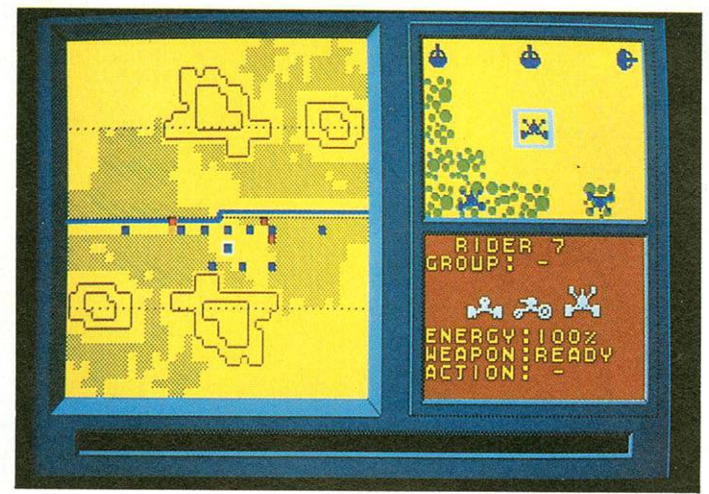


Die Mutanten sind leichter zu bekämpfen, als die Kisten in taktisch geschickte Positionen zu bringen

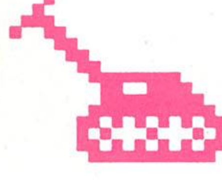


MODEM WARS

Hersteller: Electronic Arts
System: MS-DOS, C64
Testversion: MS-DOS
Preis: ca. DM 79,95



Bildschirmfoto: MS-DOS



Kriegssimulation per Modem mit diesem Spiel kein Problem. Wenn Sie zwei PCs und ein Nullmodem-Kabel haben

Toll! Totaler Krieg per Telefon!

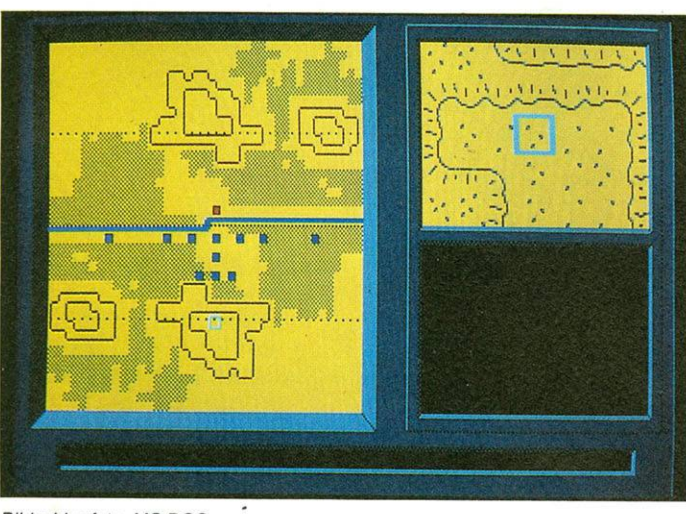
Dan Bunten, Designer und Programmierer von MODEM WARS, in seinem Vorwort zum Spiel: "Ich fühle mich unwohl bei dem Gedanken, die Leute könnten es als ein Kriegsspiel ansehen". Wie begründet diese Befürchtung ist, hätte Mr. Bunten schon bei oberflächlicher Lektüre der Bedienungsanleitung feststellen können: MODEM WARS *ist* ein Kriegsspiel. Und zwar eines der ärgerlichsten, die ich kenne. Die Story: Im 22. Jahrhundert ist die Gewalt mittels eines weltweiten Friedensvertrages von unserem Globus verbannt. Das einzige noch erlaubte Ventil für Gewalt ist das Football-Feld. Geringfügige Modifikationen der Spielregeln garantieren Spannung: Die Spieler sind bewaffnet, Fouls werden nicht mehr geahndet. Nachdem nun immer öfter Spiele dadurch gewonnen werden, daß der gegnerische Mannschaftskapitän einfach ausgeschaltet wird, beschließt die oberste Football-Behörde, der Gewalt ein Ende zu machen, und ersetzt kurzerhand die Footballmannschaft durch bewaffnete Roboter. Die Kapitäne der beiden Mannschaften werden in eine gepanzerte Kommandozentrale verfrachtet und steuern das Spiel (sinnigerweise WAR genannt) von sicherer Warte aus.

Die Spielidee: Ballern Sie sich irgendwie durch...

Ihr Job als Mannschaftskapitän ist es, die Armee – bestehend aus Fußvolk, leichter Feldartillerie, Panzern, Spionen und der Kommandozentrale selbst – möglichst ohne Verluste zum gegnerischen Feld zu dirigieren. Gelingt es, die feindliche Kommandozentrale auszuschalten, so haben Sie das Spiel gewonnen. Ansonsten gewinnt derjenige, der nach Ablauf der Spielzeit die meisten Punkte ergattern konnte. Punkte gibt's für Treffer der Zentrale des Gegners sowie das Überschreiten der mittleren und gegnerischen 'back line'. Zur Abwechslung steht Ihnen eine Anzahl verschiedener Schlachtfelder zur Verfügung; den Erfolg geplanter Operationen können Sie durch gezielte Zusammensetzung eines Trupps und Einsatz besonderer Fähigkeiten einzelner Roboter verbessern. Das gesamte Schlachtfeld und die Position Ihrer Truppen wird per Blockgrafik angezeigt; wenn Sie die Spione richtig eingesetzt haben, werden auch Teile der gegnerischen Truppen sichtbar. Die Steuerung der Roboter erfolgt durch Angabe des Start- und Zielpunkts mittels Cursortasten, besondere Aktionen des gewählten Trupps werden menügesteuert aktiviert. Die Berechtigung des Titels 'MODEM WARS' ergibt sich aus der Möglichkeit, per Akustikkoppler, Modem oder Kabelverbindung eine Echtzeitschlacht mit einem menschlichen Gegner anzuzetteln, was jedoch in Deutschland mit bestenfalls 1200 (erlaubten) Baud recht uninteressant ist.

Fazit

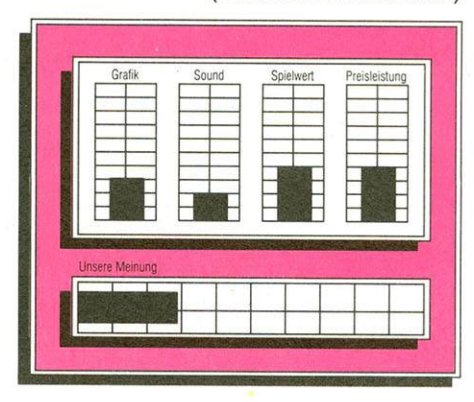
Für den, der's mag, entwickelt MODEM WARS durch den Zwang zu schnellen Reaktionen und den Einsatz verschiedener Strategien einen gewissen Spielreiz. Wirklich gefährlich jedoch ist die Spielidee, die offen den Krieg zum Spiel erklärt. Ohne moralinsaure Philosophien zu verbreiten, kann festgehalten werden: MODEM WARS – ein Spiel nur für diejenigen, die immer noch das Licht mit dem Hammer ausmachen. (Michael Ebbrecht/hs)



Bildschirmfoto: MS-DOS

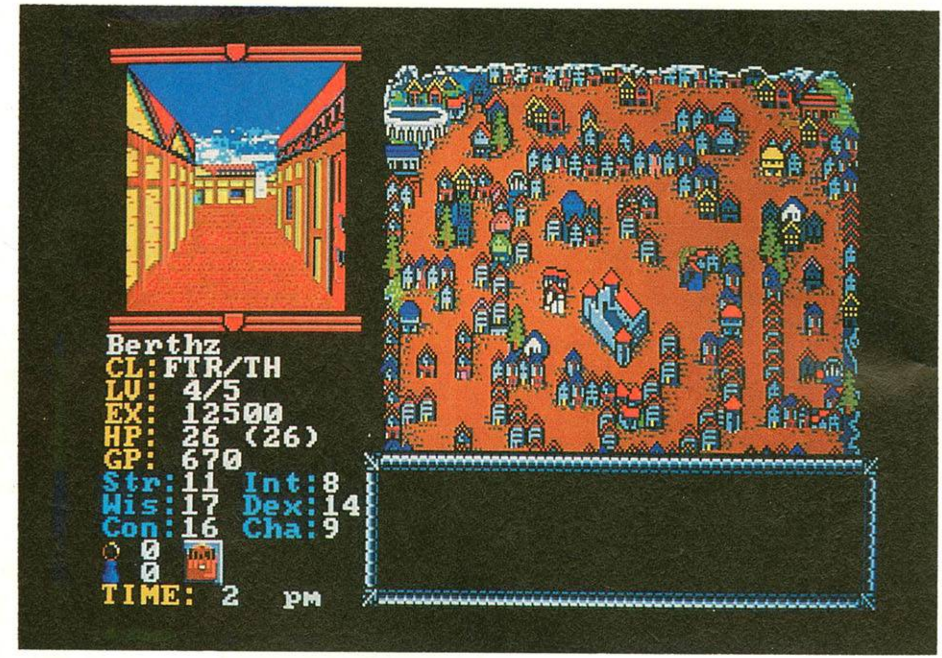


Strategie und gutes Material brauchen Sie schon, um die heißen Schlachten auf Ihrem PC zu überstehen



Hillsfar 

Hersteller: S.S.I.
Systeme: MS-DOS, C-64
Testversion: MS-DOS
Preis: 89 DM (MS-DOS); 69 DM (C-64)



Bildschirmfoto: MS-DOS

Eine neue Dimension des Adventures

Hillsfar setzt die erfolgreiche Serie der Dungeons & Dragons-Serie fort. Der dritte Teil wartet dabei mit einem neuen Spielkonzept auf, das sowohl durch Pep als auch von der Spielbarkeit her seine Vorgänger um Längen schlägt.

Die Gestaltung der eigenen Abenteuer sind flexibel, es gibt nicht nur einen Weg, um Fortschritte zu machen und Erfahrungspunkte zu sammeln. Eine geschickte Kombination aus logischen Puzzlen und eingestreuten Actioneinlagen sorgen ständig für neue Gesichtspunkte.

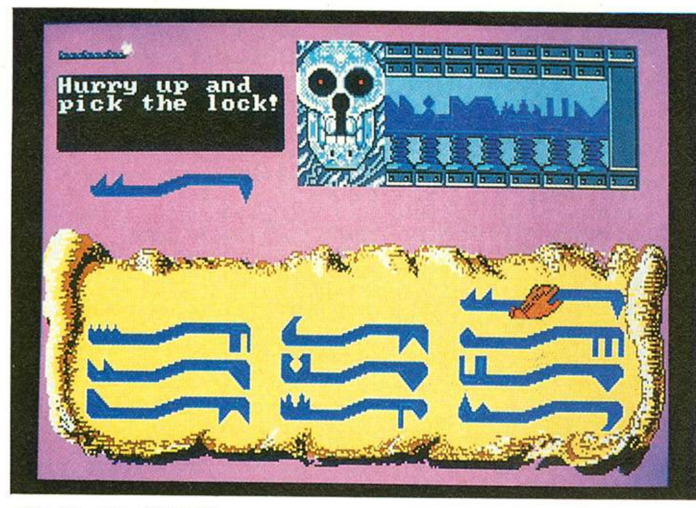
Das Abenteuer beginnt in einem kleinen Camp in der Nähe der Stadt Hillsfar. Jetzt gilt es zunächst, die Tücken des Reitens zu meistern. Der Charakter ist vom Moment seiner Entstehung mit einem Pferd ausgerüstet, mit dessen Hilfe Reisen über Land bewältigt werden. In dieser Sequenz ist der Reiter in der Seitenansicht zu sehen. Im Weg liegende Hindernisse müssen übersprungen werden, gelingt dies nicht, besteht eine gewisse Gefahr, daß das Pferd das Weite sucht und der Abenteurer seinen Weg zu Fuß fortsetzen muß. In Hillsfar angekommen, empfiehlt es sich, zunächst die Stadt zu erkunden und den Stadtplan zu komplettieren. Danach ist ein Besuch in der entsprechenden Gilde von Bedeutung. Dort sind dann im Gespräch mit dem Gildenmeister erste Hinweise zur weiteren Vorgehensweise zu erhalten.

Kunst kommt von Können...

Nach diesem Höflichkeitsbesuch steht zunächst ein Besuch bei Tanna's auf dem Programm. Da in der Stadt niemand Waffen tragen darf, besteht nur hier eine Chance, die Skills im Umgang mit Waffen zu verbessern. Gegen eine kleine Gebühr kann unser Held nun wahlweise mit Sling, Darts, Dagger oder Pfeil und Bogen seine Künste an beweglichen und unbeweglichen Zielen erproben. Bei guten Schußleistungen können Geldpreise gewonnen werden. Bei besonders guten Plazierungen erfolgt dann der Hinweis, den Gildenmeister aufzusuchen. Neben einigen Erfahrungspunkten gibt es dort dann auch den ersten Auftrag, der von der Klasse und Rasse des Charakters abhängig ist. Da nur mit einem Charakter gespielt wird, liegt der Gedanke nahe, einen Multiclass Charakter zu erschaffen, um möglichst viele Aufträge in den diversen Gilden zu erhalten. So erbringt beispielsweise der erste Auftrag, der in der Fighter Guild erteilt wird, immerhin 10000 Goldstücke und Erfahrungspunkte!

Ruhm und Reichtum – jetzt und sofort?

Vor den Erfolg haben die Götter den Schweiß gesetzt – in Hillsfar ist dies nicht anders. Der erste Auftrag führt auf den Friedhof, wo verlorengegangene Dokumente der Gilde wiederbeschafft werden müssen. Zu diesem Zweck muß unser Held nachts in das Friedhofsgebäude einbrechen. Das hört sich recht einfach an, die diversen Schlösser jedoch, die auffallende Ähnlichkeiten mit heutigen Schließanlagen aufweisen, sind nicht so einfach auszutricksen. Mit Hilfe eines magischen Knock Ringes oder dem Zauberspruch Chime of Opening öffnen sich die Schlösser aber wie von selbst. Der Chime of Opening kann übrigens im Old Wizards Labyrinth gefunden werden. Eine andere Methode besteht im Anheuern eines Diebes. Dieser bringt dann einen kompletten Satz Dietriche mit, mit denen man die zum Teil sehr komplizierten Schlösser knacken kann. Ist man erfolgreich eingebrochen, gilt es, das ganze Haus in kürzester Zeit zu durchsuchen. Herumstehende Kisten verbergen Schätze, Heiltränke, Knock Ringe und gelegentlich auch



Bildschirmfoto: MS-DOS

Wenn Sie einen Dieb angeheuert haben, gestaltet sich das Ausräumen der Bürgerhäuser recht einfach. Ohne Dieb kann nur der Chime of Opening oder ein Knock Ring helfen

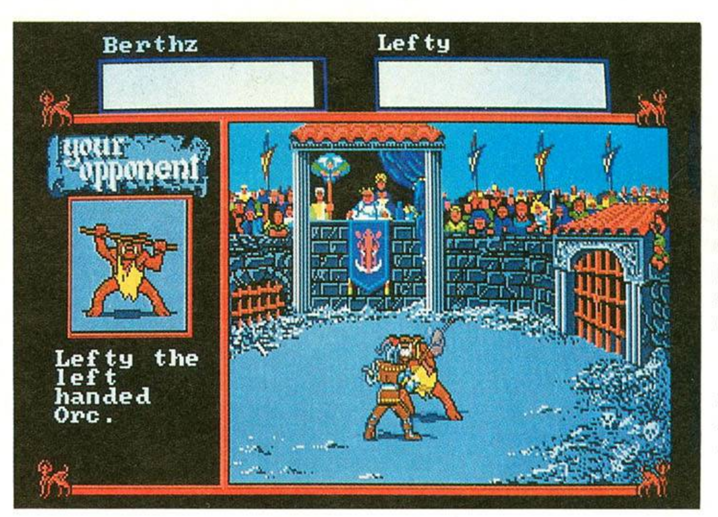
die gesuchte Information oder einen wichtigen Hinweis. In manchen Gebäuden ist auch noch ein geheimer Treasure Room zu finden. Dieser befindet sich in der linken oberen Ecke des Gebäudes und kann entdeckt werden, wenn man die richtige Wandstelle berührt. Die dort zu findenden Schätze sind in der Regel natürlich wertvoller als in den übrigen Räumen des Gebäudes. Nach einer gewissen Zeit öffnet sich dann ein Exit, durch den das Gebäude gefahrlos verlassen werden kann.

The Rod of Blasting

Steigt man tiefer ins Spielgeschehen ein, stellt sich zunehmend das Problem der Überlandreisen. Nicht nur Hindernisse blockieren den Weg, gelegentlich auftauchende Vögel versuchen, Sie mit einer Attacke aus dem Sattel zu heben. Das kann nicht nur das Pferd kosten, sondern auch eine erkleckliche Anzahl von Hitpoints. In dieser Situation kann der Rod of Blasting, ein Zauberstab, unschätzbare Dienste leisten. Er zerstört zuverlässig alle im Weg befindlichen Hindernisse, so daß unser Held nur den Vögeln auszuweichen braucht. Leider hat der Rod of Blasting nur eine begrenzte Anzahl von Ladungen und ist somit recht schnell verbraucht. Allerdings kann ein neuer Stab wieder im Mages Tower beschafft werden.

Manche Häuser und besonders die Secret Rooms müssen mehrfach besucht werden, um ihnen ihr Geheimnis zu entreißen. Wertvolle Items sind eben schwierig zu beschaffen...

Besondere Gefahr besteht, wenn man das Castle einmal bei Nacht erkunden will. Auch dort ist ein Secret Room zu finden, der wertvolle Schätze enthält. Wenn Sie jedoch bei der Erkundung des Schlosses festgenommen werden, ist Ihnen die Arena sicher.



In der Arena können Sie um Ruhm, Geld oder Ihr Leben kämpfen. Eine genaue Kenntnis der Gegner kann hier zum Sieg verhelfen. Scheitern Sie immer wieder, sollten Sie sich einmal das Gerede in den Pubs anhören

Bildschirmfoto: MS-DOS

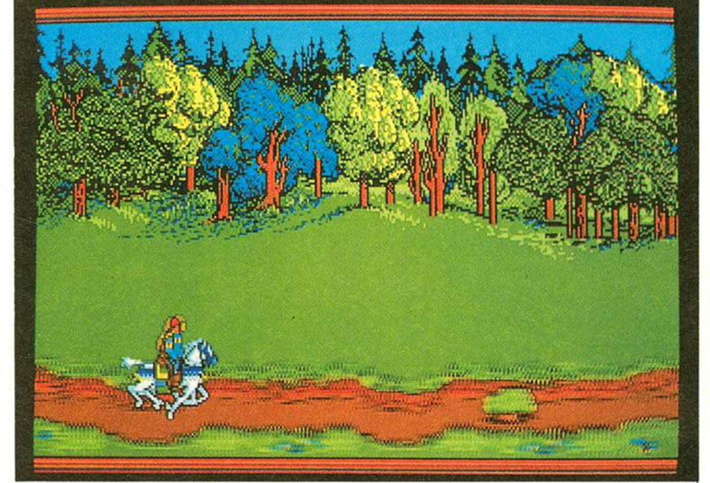
Deshalb ist es sinnvoll, bei erzielten Fortschritten den Weg ins Camp einzuschlagen. Nur dort kann der momentane Stand gespeichert werden. Sterben Sie dann bei einer Erkundung oder in der Arena, kann der letzte gespeicherte Spielstand wieder aufgerufen werden.

Der Screen ruft...

Hillsfar ist in jeder Hinsicht ein bemerkenswertes Programm. Sowohl von der programmiertechnischen Seite als auch vom Aufbau der Rätsel wurde hier Maßarbeit geleistet. Der Spieler wird nicht durch endlose Kämpfe mit endlosen Monstergruppen von seiner Aufgabe abgehalten, sondern ist frei in seiner Entscheidung, auf welche Art und Weise und in welchem Zeitraum er die gestellte Aufgabe löst. Da ein äußerst weitläufiges Territorium erkundet werden muß, werden sicher einige hundert Stunden intensiven Spielens vergehen, bis Hillsfar gelöst ist. Und die Aufgaben, die den Spieler erwarten, sind wahrlich nicht einfach. Kann man den Hinweisen Glauben schenken, muß im Verlauf des Spieles noch der tote Drachen am Grunde des Moonseas mit Hilfe eines Amulettes wieder zum Leben erweckt werden.

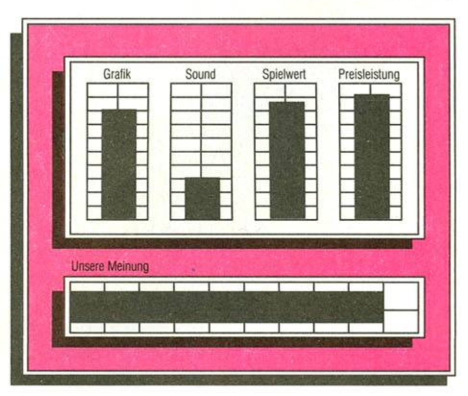
An dieser Stelle sei noch ein letzter Hinweis gestattet: Unterhält man sich im Bookstore mit dem Eigentümer, kann man eine interessante Information bekommen. Wer in der Arena besonders gut kämpft, kann vom Imperator ein magisches Schwert bekommen. Diese Information ist umso wichtiger, da nirgendwo Waffen oder Rüstungsteile erworben werden können. Möglicherweise stellt auch dieses Schwert den Schlüssel zu weiteren Fortschritten im Spiel dar. Allerdings sollte man genügend Healing Potions bei sich haben, wenn man den Kampf in der Arena aufnimmt. Alles in allem ein geniales Spiel, bei dem Grafik, Spielwitz und Action Hand in Hand arbeiten. Je mehr man entdeckt, desto mehr Neugier wird geweckt. Prädikat: extreme Suchtgefahr!!

(mm)

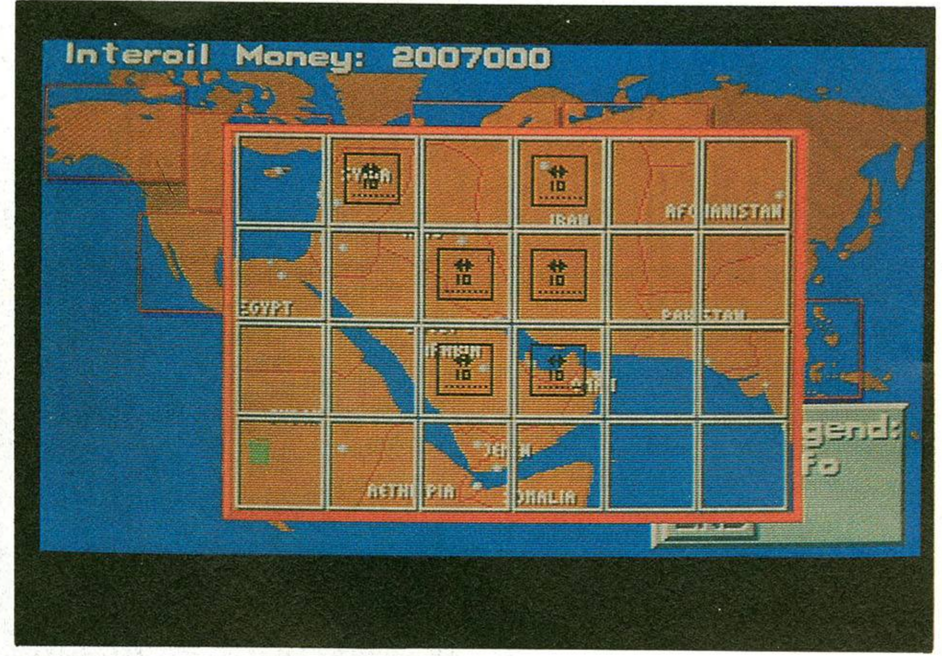


Reiten gestaltet sich bisweilen schwieriger, als man vermuten möchte. Hindernisse können mit dem Rod of Blasting aus dem Weg geräumt werden. Gegen die Attacken der Vögel hilft allerdings nur ducken

Bildschirmfoto: MS-DOS







Bildschirmfoto: Amiga

Oil Imperium

Hersteller: Reline
System: Amiga ab 512 kByte (PC/C-64)
Testversion: Amiga
Preis: ca. 65 DM

J.R. läßt grüßen

Manche Leute bohren in anderer Leute Zähne, einige in der Nase, und wiederum andere nach Öl – wobei zwar alle fündig werden, jedoch nur letztere reich. Und um die dreht sich das neue Reline-Spiel 'Oil Imperium'. Na, mal ehrlich, wer hat denn noch nicht dienstags abends vor dem Fernseher gesessen und mit klammheimlicher Freude J.R. beim Ausschalten seiner ärgsten Konkurrenten zugeschaut? Schluß mit dem Fernsehen, jetzt heißt es selbst intrigieren, nach Öl bohren und reich werden.

Alleine ölen macht keinen Spaß

Nach dem Einlegen der Programmdiskette und der Datendisk sowie dem Eingeben des korrekten Code-Buchstabens wird es ernst. Damit das Kind, besser gesagt die Firma, auch zu einem Namen kommt, darf man sich einen aus vier vorgegebenen aussuchen, wobei der erste Spieler mal wieder das Vorrecht hat. Gleichzeitig wird mit dem Firmennamen auch das Logo vergeben, dies ist ganz wichtig, denn wir wollen den gekauften Grund und Boden irgendwie kenntlich machen. Aber soweit sind wir noch nicht.

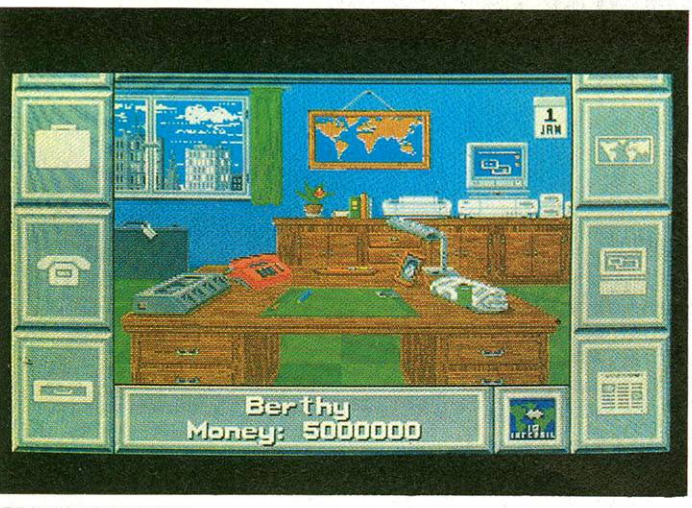
Als nächstes darf man sich sein Büro aussuchen. Haben wir alle Ölmanager gut untergebracht, geht's an die Arbeit. Zuerst schauen wir auf die zur Verfügung stehenden Finanzen: Satte fünf Millionen warten darauf, unter die Leute gebracht zu werden. Und schon machen wir uns mit der Spielumgebung vertraut.

Ein Koffer symbolisiert abgeschlossene Verträge, das Telefon ist sehr wichtig, wenn es um schnelle Kauf- oder Verkaufentscheidungen geht. In der Schublade befinden sich die Top-Secret-Angelegenheiten eines Top-Managers. Die 'Financial Times' ist ebenfalls per Mausklick einsehbar, und beim Computer kommen wir schließlich zum Wichtigsten, zum Geschäft. Hier können wir nach Herzenslust kaufen, verkaufen, Expertisen über neu gekaufte Ölfelder anfordern, die Statistiken einsehen, etc. Das Ganze hat nur einen kleinen Nachteil, es kostet einen Haufen Geld, und das bekommen wir nur wieder herein, wenn wir uns möglich geschickt auf dem Ölmarkt bewegen, und dieses wiederum will gelernt sein.

Ölige Aussichten

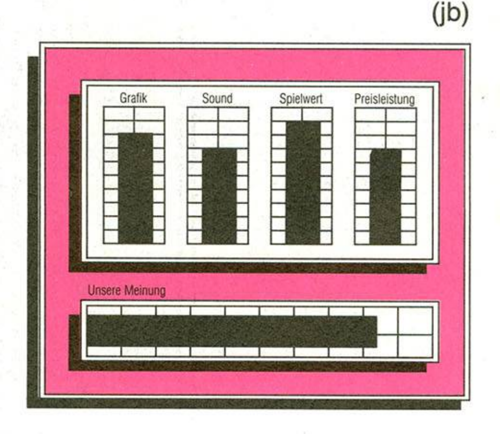
'Oil Imperium' ist eine interessante Variante im Genre der Simulationen. Hier wird man zwar nicht richtig zum Ölmagnaten, lernt aber die (Geld-) Welt eines Ölimperiums kennen. Und daß es einem leichtgemacht wird, kann man nicht gerade behaupten, man ist schneller pleite als man glaubt. Und hier liegt der Reiz des Spieles: Beim abendlichen Zusammentreff von 'Möchtegern-Ölern' kommt erst die richtige Stimmung auf, denn hier kann man, um auf den Anfang zurückzukommen, den kleinen Texas-Fiesling heraushängen lassen, indem man die Anlagen seiner Mitspieler sabotiert (was einem selbst allerdings auch passieren kann). Insgesamt kann man das Spiel somit sehr empfehlen, vor allem denjenigen, die gerne realitätsnahe Simulationen durchleben.

(jb)



Bildschirmfoto: Amiga

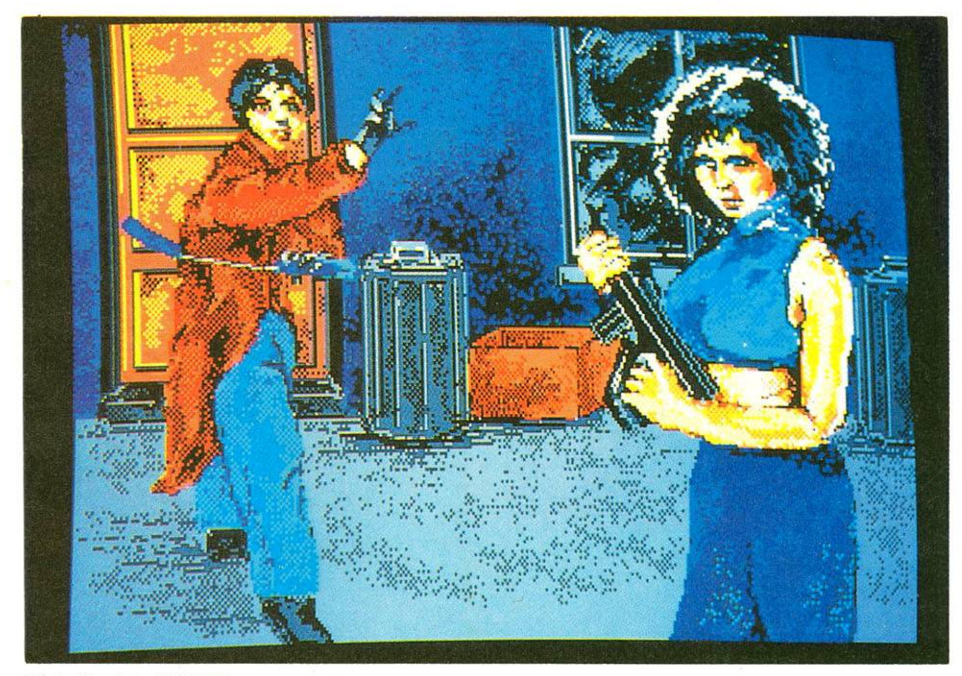
Sieht doch richtig heimelig aus, das Büro eines Ölmagnaten. Mal sehen, wie lange man dieses Büro behalten darf. Versiegen erstmal die Ölquellen, ist auch bald mit der Geldquelle Schluß



★

Guardians of Infinity: "To Save Kennedy"

Hersteller: Paragon Software
Systeme: MS-DOS
Testversion: MS-DOS
Preis: DM 49,95



Bildschirmfoto: MS-DOS

Das Ende ist nahe

Im Juni 2084 erschien ein Lichtpünktchen auf den Radarschirmen der U.S. Luftwaffe. Überzeugt, daß dies ein feindliches Flugzeug sei, stieg ein Geschwader Kampfflugzeuge auf, um es abzufangen. Als sie sich ihrem Ziel näherten, stellte sich heraus, daß dies ein längst ausgestorbener Pterodaktyl war. Dieses und andere ähnliche Ereignisse führten natürlich zu heißen Diskussionen unter den führenden Wissenschaftlern der Welt. Nur eins war sicher; das feine Gewebe unserer Zeitgeschichte war gerissen, und wenn nicht schleunigst etwas unternommen würde, müßte die Menschheit bald ihr Ende finden. U.S. Wissenschaftler, Dr. Adam Cooper, und seine Forschungsmannschaft haben diese Ereignisse über Jahre verfolgt und sind zu einer erklärenden, wenn auch ziemlich unglaublichen Theorie gekommen. Es erscheint ihnen nämlich so, als sei unsere Zeitgeschichte "entgleist", und zwar am 22. November 1963, der Tag, an dem Kennedy erschossen worden ist! Außerdem sind sie davon überzeugt, daß dieses nur passieren konnte, weil jemand aus der Zukunft zurückgefahren ist, um dieser unmenschlichen Tat den Weg zu bahnen.

Aufbruch in die Vergangenheit

Überzeugt von der Richtigkeit ihrer Theorie, arbeitet die Gruppe Tag und Nacht, um ein Mittel zu finden, mit dessen Hilfe man in das Jahr 1963 zurückreisen kann. Nach vielen schlaflosen Nächten kommt endlich der vermeintliche Durchbruch. Es bleibt nur noch eine Kleinigkeit übrig, die Präsidentin der Vereinigten Staaten muß informiert werden und die Reise in die Vergangenheit absegnen. Um die Erlaubnis zu bekommen, fährt Dr. Cooper mit einem seiner Kollegen nach Washington, wo er feststellen muß, daß andere Wissenschaftler das Gehör der Präsidentin schon haben und sie davon überzeugen konnten, daß seine Pläne nichts als der helle Wahnsinn sind. Enttäuscht, aber nicht entmutigt, entscheidet sich Cooper, daß nur er selber Recht hat, und daß seine Pläne durchgeführt werden müssen. Er sammelt eine Gruppe von fünf Vertrauten und unternimmt die Reise in die Vergangenheit ohne die Erlaubnis der Regierung. Jetzt sind Sie dran. Werden Sie als Dr. Cooper Ihre tapfere Bande zu den Leuten führen können, die ein Privatgespräch mit dem jungen, dynamischen Präsidenten ermöglichen können? Sie haben nur sieben Tage, um die Zukunft der Menschheit zu retten. Viel Glück!

Neues Thema, altes Spiel?

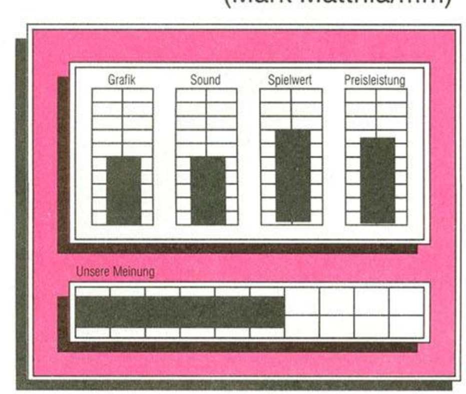
Guardians ist auf einer wirklich ausgefallenen Idee aufgebaut und basiert auf einer umfassenden Recherche. Beigelegt wurde, neben einer kompletten Anleitung, auch ein für das Programm extra geschriebener Roman, der die Hintergründe der ganzen Geschichte in appetitlicher Form ergänzt. Als Bedienungselement wurden schriftliche Befehle ausgesucht, die wahlweise an jedes beliebige Gruppenmitglied weitergegeben werden können. Diese agieren mit Ihnen in einer natürlichen und menschlichen Weise (ganze Sätze und etwas Humor). Alles in allem ein gelungenes Text-Adventure.

(Mark Matthia/mm)



Bildschirmfoto: MS-DOS

Eine Reise in die Vergangenheit ist die einzige Möglichkeit, ein Zeitloch zu stopfen. Werden Sie es schaffen, die Erde vor unvorhersehbaren Ereignissen zu bewahren?



Wizard Wars



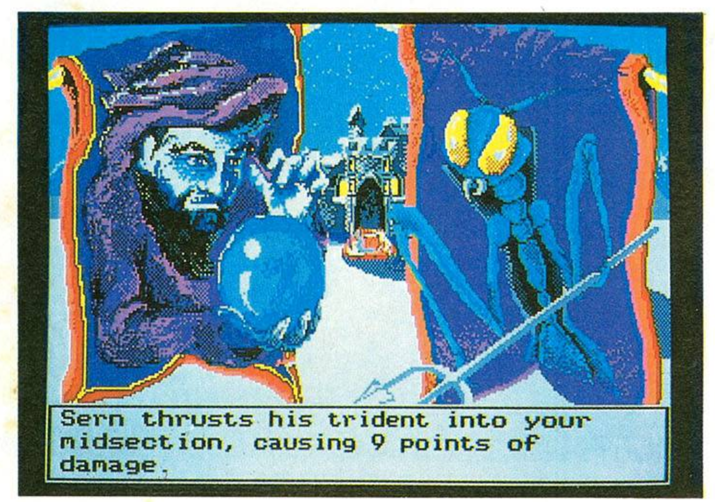
Hersteller: Paragon Software
Vertrieb: Fachhandel
System: MS-DOS
Preis: ca. DM 49,95

Aldorians Machthunger

Die Geschichte hinter Wizard Wars entführt den Spieler in ein fantastisches Land. Dieses Land ist in drei voneinander unabhägige Dimensionen aufgeteilt. Dort treibt ein mächtiger und böser Magier namens Aldorian sein Unwesen. Er hat das weiße Einhorn entführt und gefangen. Da das Tier, das der Garant für Glück und Leben dieser Welt war, in Aldorinas Kerker schmachtet, schwappt eine Welle von Bosheit über das Land. Nur ein junger Zauberer namens Temeres ist mutig genug, den Kampf gegen die Mächte des Bösen aufzunehmen.

Auf der Suche nach dem Einhorn

Temeres, diesen Charakter kontrolliert der Spieler in Wizard Wars, hat die Aufgabe, das Einhorns zu befreien und Aldorian zu entmachten. Zu Anfang der Geschichte ist Temeres ein kleiner Magier, aus dem erst noch etwas werden muß. Zunächst einmal muß er seine Fähigkeiten als Zauberer verbessern. Dies geschieht, wenn er die Ländereien der ersten Dimension durchstreift. In die zweite Dimension kann er erst dann gelangen, wenn er als Magier eine gewisse Stufe erreicht hat. Das Aufbessern der Fähigkeiten geschieht durch deren Benutzung. Temeres kämpft nur mit Zaubersprüchen. Je öfter er diese Magie benutzt, desto besser vermag er sich ihrer zu bedienen. Die erste Dimension ist in 30 Ländereien untereilt, die Temeres besuchen kann. In jedem dieser Länder kann sowohl nach versteckten hilfreichen Gegenständen gesucht oder aber mit den dort lebenden Wesen gesprochen werden. Bei solchen Konfrontationen wird Temeres Bild und ein Bild des Widersachers dargestellt. In einem Window am unteren Bildschirmrand erscheinen Temeres mögliche Aktionen bzw. deren Wirkung. Die Aktionen der Gegner werden auf dieselbe Art und Weise dargestellt.



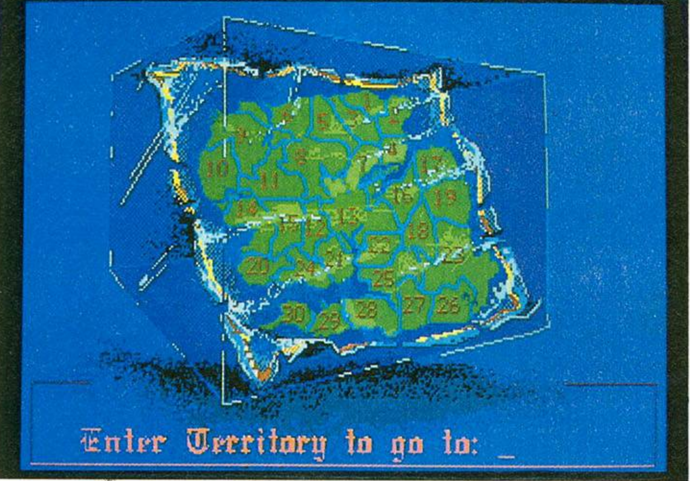
Bildschirmfoto: MS-DOS

Allerlei Ungetier treibt sich im Land von Nhagaria herum

Tote Hose in drei Dimensionen

Rollenspiele gibt es in den unterschiedlichsten Ausführungen. Wizard Wars präsentiert eine neue Variante. Hier gibt es keine Landkarte, auf dem der Held umherstapft, keine unterirdischen Verliese, keine Paläste, die es zu durchsuchen gilt. Zwar ist erst einmal eine Menge zu tun, bis die 30 Länder der ersten Dimension durchsucht sind. Dort laufen dem Spieler auch jede Menge Monster über den Weg. Jedoch weiß der Spieler nie, ob er nun ein Land komplett durchsucht hat oder ob sich dort noch etwas Wichtiges verbirgt. Grafisch sieht das Spiel auf den ersten Blick richtig nett aus, doch nach einigen Spielsitzungen macht sich mangelnde Abwechslung unangenehm bemerkbar. So kommt es dann, daß der Spieler von Land zu Land stolpert, nach den Ingredenzien für neue Zaubersprüche sucht, dabei allerlei Monstern begegnet, aber eigentlich nie so richtig weiß, was zu tun ist. Ein wenig mehr beim eigentlichen Spiel hätte diesem Produkt sicher gutgetan. In der vorliegenden Form beschränkt sich das Spiel auf die Interaktion, die in vier verschiedenen Menüs und vor zehn unterschiedlichen Hintergründen abläuft. Vielleicht wird Wizard Wars mit Erreichen der zweiten Dimension richtig interessant, bis dahin aber sind wohl die meisten Spieler vor Langeweile gestorben.

(hs)



Bildschirmfoto: MS-DOS

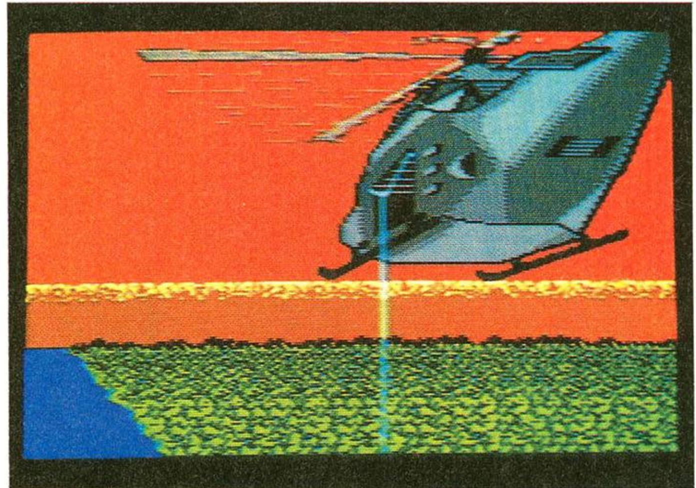
Drei Dimensionen gilt es nach Informationen und magischen Utensilien zu untersuchen

Grafik | Sound | Spielwert | Preisleistung

Unsere Meinung

Navy Seal

Hersteller: Cosmi
System: C-64
Preis: ca. 45 DM



Bildschirmfoto C-64

Das Abseilen bei einem fliegenden Helikopter kann schon so manches Problem aufwerfen

Der Stolz der Navy

Seal ist ein Pseudonym für Sea, Air und Land. Dieser Deckname sollte allen Menschen wohl bekannt sein, denn er stellt die Elitetruppe der Navy dar. Seal hat sich schon in vielen Einsätzen bewährt. Besonders im Zweiten Weltkrieg stellten die Männer ihre Klasse unter Beweis. Ihren größten Erfolg erlangten sie 1944 vor England, wo sie die deutsche Armee unter der Leitung von General Eisenhower zurückschlugen. Aber auch in heutiger Zeit hat die "Seal-Gang" nicht an Bedeutung verloren, wenn man nur auf 1983 zurückblickt, als sie in den karibischen Inseln von Grenada einfielen.

You wanna be a Seal

Sie wollen nun zu dieser außergewöhnlichen Kampftruppe gehören. Dafür ist zunächst ein Aufnahmetraining notwendig, um den Qualifikationen eines Sealman's zu entsprechen. Dabei können Sie sich entscheiden, ob Sie das Training an Land oder im Wasser absolvieren. Auf dem Land schreitet man schwer bewaffnet mit einem Maschinengewehr auf einem Übungsgelände, um immer wieder aus dem Boden auftauchende Pappkameraden über den Haufen zu schießen. Die Treffer werden nach Ablauf einer bestimmten Zeit dann ausgewertet. Nun kommt es darauf an, ob man die Qualifikationsphase überstanden hat, denn man wird nur zugelassen, wenn man mehr als 90 Prozent der Zielscheiben getroffen hat. Im Wasser müssen Sie Ihre Tauglichkeit unter Beweis stellen, indem Sie innerhalb von zwei Minuten allen Gegenständen ausweichen, die auf Sie zugeschossen kommen. Wenn Sie nun das Training absolviert haben, werden Ihnen in einem Menü vier Missionen aufgetragen, die Sie in beliebiger Reihenfolge angehen können:

1. Operation Godzilla:
Sie befinden sich in einem Flugzeug, eine Meile vom Festland entfernt, wo sich Ihre Truppe aufhält, die auf Nachschub von Waffen wartet. In einer Höhe von 3000 Fuß springen Sie mit einem Fallschirm in das Ungewisse ab. Falls Sie nun 50 Fuß von Ihrem Stützpunkt entfernt landen, kriegen Sie die Feinde zu fassen (oder die Feinde Sie).

2. Operation Loch Ness:
Hierbei ist höchste Geschicklichkeit angesagt, denn Sie müssen zuerst aus einem fliegenden Helikopter ins Wasser springen, von wo Sie Ihren neuen Stützpunkt, ein U-Boot, auffinden sollen. Dafür steht Ihnen nur eine bestimmte Zeit zur Verfügung, in der Sie sich auch mit feindlichen Tauchern auseinandersetzen müssen.

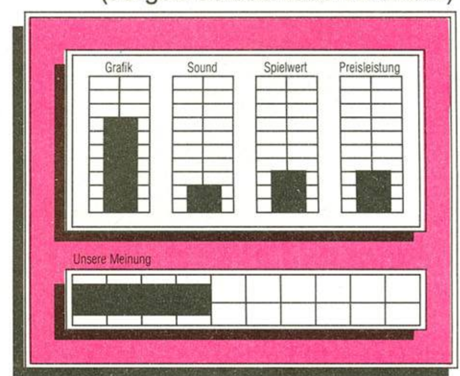
3. Operation Moby Dick:
Die Navy hat eine Bohrinsel entdeckt, die chemische Waffen produziert. Ihre Aufgabe besteht darin, die Insel zu vernichten.

4. Operation King Kong:
Der vierte und somit letzte Auftrag beinhaltet die glorreiche Aufgabe, einen amerikanischen Helden aus einem Camp zu befreien. Sie werden ungefähr einen Meile vor dem Camp von einem Helikopter abgesetzt und müssen sich durch die feindlichen Linien kämpfen.

Grafik – stellenweise heiter

Der Spielverlauf ist bei 'Navy Seal' ziemlich monoton, denn ein bißchen Ausweichen und Schießen können einen müden Menschen nicht wachrütteln. Die Grafik ist dagegen stellenweise sehr gut. Besonders die Darstellung des Helikopters ist ein grafisches Meisterwerk, wenn man die Fähigkeiten des 64ers betrachtet. Im großen und ganzen ist in dem Spiel, um es im umgangssprachlichen Ton auszudrücken, "Nischt los".

(Jürgen Seibel/Robert Marz/br)





Bildschirmfoto C-64

Beweisen Sie, daß Sie nicht zu Unrecht in der Elitetruppe der Navy sind. Zu Land, im Wasser und in der Luft heißt es, seinen "Mann zu stehen"

Master Ninja – Shadow Warrior of Death

Hersteller: Paragon Software
System: Amiga (PC)
Testversion: Amiga
Preis: DM 49,95



Bildschirmfoto: Amiga

Die Legende vom magischen Schwert

Vor tausend Jahren im mystischen und doch himmlischen Land Takamagahara schmiedete der Gott der Schmiede namens Ago Ama-Tsu-Mar ein magisches Katana, ein Ninja-Schwert. Diese Schwert bekam der Held aller Samurais Japans zum Geschenk. Raiko, so der Name des Recken, brachte damit alle Drachen und Dämonen um und vereinte so das japanische Volk. Nach dem Tode Raikos wurde das Schwert Shinto-Priestern übergeben, die es unter dem Schutz von Shadow Warriors, Schattenkämpfern vom Stamme der Iga Ninja, über Jahrhunderte aufbewahrten.

Ich Ninja, du Gangster!

Leider hat die Story kein gutes Ende (sonst gäb's ja auch kein Spiel), denn Sanjo Yama Moto, ein feindlicher Daimyo (japanischer Kriegsführer), raubte unter Mitwirkung der Koga Ninja (Rivalen der Iga Ninja) das scharfe Stück Edelmetall, nicht ohne ein paar der 'guten' Ninjas in die Ewigkeit zu schicken. Wie man sagt, sollen die Koga Ninjas der schwarzen Magie verfallen sein und zu Ihrer Unterstützung auch ein paar Dämonen angeheuert haben. Dieser Sanjo hat das Schwert natürlich nicht uneigennützig geklaut, er möchte sich ein paar bescheidene Wünsche damit erfüllen, so zum Beispiel ewige Jugend und ganz Japan als Spielwiese.

Der geübte Leser merkt es schon: Alles läuft im Endeffekt darauf hinaus, daß er, der Leser, der Einzige ist, der verhindern kann, daß Japan Spielwiese wird und ein ewig junger Miesling nette alte Leute belästigt.

Die Meinung eines Joystick-Ninjas

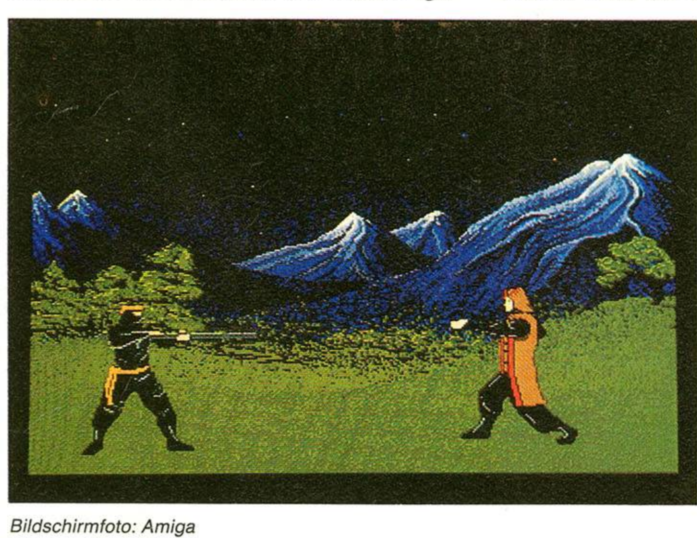
Eigentlich bin ich seit 'International Karate' und 'Exploding Fist' auf meinem C-64 ein 'Fast-Fan' von Karate-Programmen, zumindest habe ich die vorgenannten sehr gerne gespielt. Bei 'Master Ninja' waren meine Erwartungen deshalb ziemlich hoch angesetzt, zumal es sich hierbei um die Amiga-Testversion handelte. Aber, wie so oft...

Die Grafik ist für Amiga-Verhältnisse nur grob zu nennen, die Kämpfer-Sprites sind akzeptabel. Die Steuerung ist übel, fast kein Kampfschlag, Sprung oder Fußtritt wird direkt nach Joystickbewegung ausgeführt. Den ersten Level kann man erst schaffen, wenn man ohne Rücksicht auf Verluste versucht, die einzelnen Kampfbewegungen zu analysieren, und dies kostet ein paar Leben. Die Bewegungen sind sehr ruckelig und somit fast nicht zu koordinieren, hier bleibt nur die gute alte Joystick-Rüttelmasche übrig. Der Sound ist nicht übel, aber zu wenig – außer ein paar Kampfgeräuschen gibt es nichts zu hören.

Das Spiel findet auf drei Disketten statt. Leider wird bei Amigas mit 512 kByte das zweite Laufwerk nicht unterstützt, da Speicherplatz fehlt, und dies bedeutet extrem lange Ladezeiten.

Ich würde gerne auch noch etwas Positives mitteilen, leider fällt mir hierzu nichts ein. 'Master Ninja' auf dem Amiga ist und bleibt eine Enttäuschung. Hier sollte es aber jedem überlassen sein, sich selbst ein Bild zu machen. Ich persönlich werde weiterhin mit Begeisterung 'International Karate' auf dem C64 spielen.

(jb)



Vorsicht vor dem Speer. Hier hilft nur eine unheimliche Reaktion – eben die eines Master Ninjas – oder reicht ein guter Joystick?

Bildschirmfoto: Amiga





INDIANA JONES AND

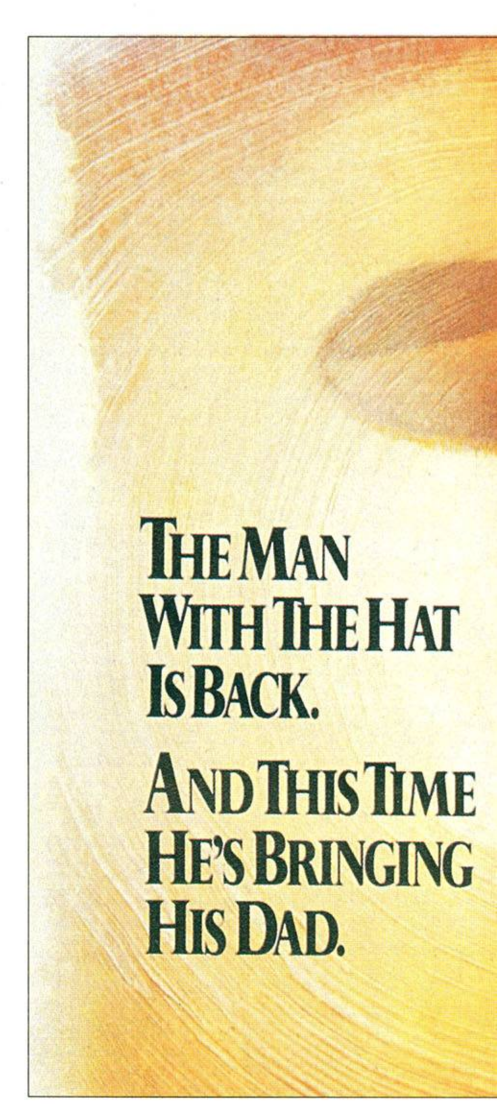
Lucasfilm macht selten Fehler bei den Produktionen, und die Kinofilme waren immer ein Erfolg: Star Wars und Raiders of the Lost Arc mögen hier als Beispiel dienen. Die Computerspieldivision von Lucasfilm folgt den gleichen Grundsätzen: Spiele zu produzieren, die einerseits anspruchsvoll sind und andererseits zu unterhalten vermögen. Als Beispiel für die Aktivitäten der Computerdivision seien da nur Zak McKracken oder Maniac Mansion genannt. So können Sie sich die Freude der Jungs vorstellen, als ihnen eine Chance gegeben wurde, eine Computerversion des neuesten Films zu erstellen. Der Titel des Filmes lautet Indiana Jones and the last Crusade.

Aber irgendwo ist meistens eine Fliege in der Suppe versteckt – in diesem Fall mußte das Problem bewältigt werden, zwei unterschiedliche Gruppen von Spielern unter einen Hut zu bekommen. Betrachtet man nämlich die Spieler, so kann man Sie in zwei große Gruppen unterteilen: Die einen lösen gerne Rätsel, Puzzle und dergleichen, während die anderen nur Action wollen. Glücklicherweise gibt es eine Lösung: Arcadenfans können sich an der Action-orientierten Version erfreuen, die in Europa entwickelt wird (siehe Kasten), während die Zak- und Maniac-Mansion- Fans sich an der Grafik-Adventure-Version von Indiana Jones and the last Crusade erfreuen können.

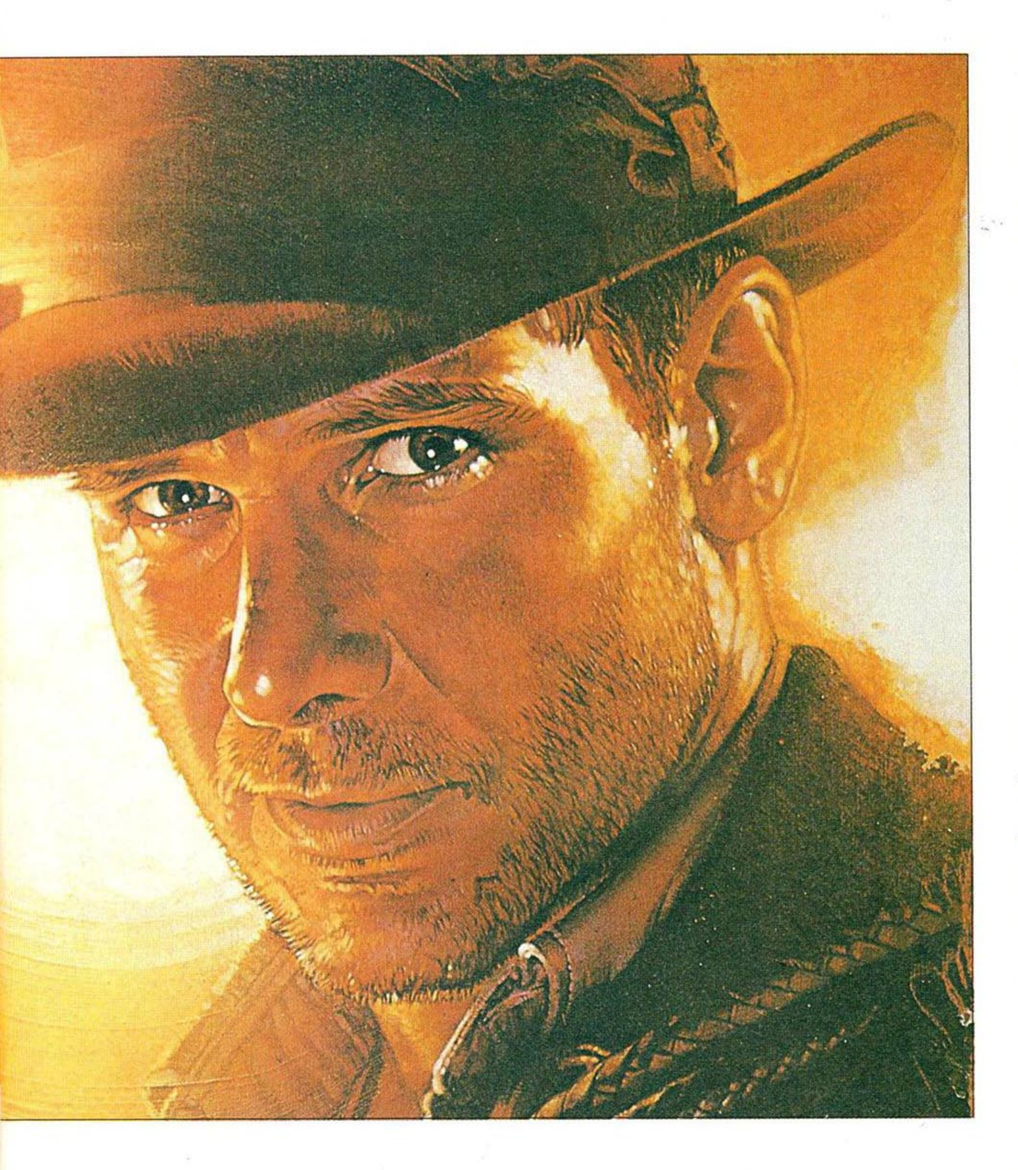
Indy in Action!

Doch zunächst einige Anmerkungen zur Story des Spieles. Im Jahre 1938 sucht das Dritte Reich immer noch nach mystischen Objekten. Es ist nun Indys Aufgabe zu verhindern, daß die Nazis das Versteck des Heiligen Grals entdecken. In diesem Zusammenhang werden Sie einige alte und neue Charaktere entdecken, einschließlich Henry Jones, dem Vater von Doktor Jones! Zum besseren Verständnis begeben wir uns zunächst zur Skywalker Ranch. Versteckt zwischen den Hügeln Kaliforniens trafen wir dort den Projektleiter Noah Falstein, der uns einen Einblick in das Grafikadventure gestattete.

"Was zunächst an den Leuten interessant ist, die dieses Spiel entwickelt haben, ist die Tatsache, daß jeder, der irgendwie darin verwickelt ist, ein Projektleiter ist. Neben mir sind Ron Gilbert (Maniac Mansion/Zak McKracken) und David Fox (Rescue on Fractalus/Maniac Mansion/Zak McKracken) verantwortlich für exzellente Grafiken. Ebenso verdient Aric Wilmunder besondere Beachtung, in dessen Verantwortung System und Grafik-Support liegen. Wir haben das Grafik-Adventure auf einem Interface-System aufgebaut, das dem Spieler die Entscheidung abnimmt, was als nächstes zu tun ist. Der Spieler braucht sich nur zwischen den zur Verfügung stehenden Möglichkeiten zu entscheiden, was insgesamt zwar nicht einfacher, aber leichter durchzuführen ist. Ähnlich wie in Maniac Mansion und Zak McKracken haben wir es mit animierten Charakteren und einer Menge Rätseln zu tun, die



© UIP



THE LAST CRUSADE

gelöst werden müssen. Zusätzlich bieten wir eben noch ein weiteres Feature, nämlich Actionsequenzen. Allerdings muß schon eine Menge geleistet werden, um das Spiel zu lösen. Indiana Jones muß eine ganze Reihe von Items im Spiel wichtigen Gegenständen (das sind die im Spiel wichtigen Gegenstände) finden und diese folgerichtig benutzen. Er muß Rätsel lösen, den Nazis ausweichen und sich mit anderen Bösewichten auseinandersetzen. Und er muß natürlich die ganze Welt bereisen, auf der Suche nach dem Heiligen Gral. Ein weiterer Bestandteil seiner Aufgabe ist es, seinen Vater zu finden, um sich dessen Fähigkeiten zunutze zu machen.

Wie in unseren anderen Grafik-Adventures haben wir auch hier die Steuerung ausgelegt. Sie klicken einfach den Ort an, an den sich der Charakter bewegen soll, den Rest erledigt unser Bildschirmheld von allein.

Wie sag' ich's Indy...?

Natürlich steuern Sie nur Indiana Jones in diesem Spiel, alle anderen Charaktere sind vollkommen unabhängig. Ebenso haben wir auf ein Fenster mit anklickbaren Verben (wie bei Zak McKracken) verzichtet. Dafür wird es in bestimmten Situationen spezielle Optionen geben, die neben dem Animationsfenster zu sehen sein werden, wenn die Situation es erfordert.“ Bei der Frage nach den Bösewichten stößt man allerdings auf Zurückhaltung. “Es genügt zu sagen, daß eine ganze Reihe von Bösewichten da ist. Sie können natürlich versuchen, mit den “Bad Guys“ zu reden. In diesem Fall erscheint eine Auswahl an Sätzen, von denen der Spieler einen aussuchen kann. Auf der anderen Seite kann Indy auch seine Peitsche nehmen oder den Bösewicht verprügeln. Aber Vorsicht! Indiana Jones ist weder unverwundbar noch unsterblich. Wir haben die Genehmigung von George Lucas eingeholt, so daß Indy durchaus sterben kann, wenn der Spieler zu viele Fehler macht.“ Von besonderer Bedeutung ist auch die Perspektive, die ein ganz neues Gefühl in das Spiel bringt. “Indiana Jones wird gezwungenermaßen versuchen müssen, seinen Weg durch das Labyrinth der Katakomben zu finden. In dieser Phase sehen wir Indy aus einer Vogelperspektive. In einer anderen Sequenz

muß Indy den Nazis entkommen. Diese Sequenz findet in einem Zeppelin statt. Die Gänge dort sind ein Walkthrough-Szenario, und es gibt insgesamt drei übereinander angeordnete Levels. Eine andere Actionsequenz erfordert Indys ganzes Können. In einem Doppeldecker wird er ständig von feindlichen Flugzeugen angegriffen. Hier kommt jetzt eine andere Perspektive zum Tragen.

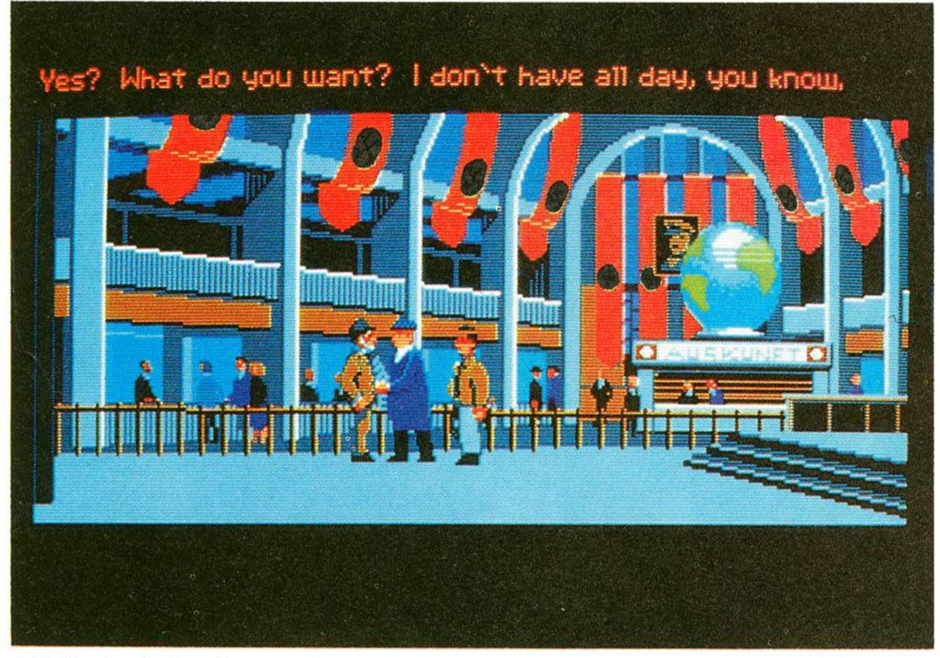
Wir sehen Indiana Jones von vorne im Cockpit seines Doppeldeckers. Dazu Falstein: "Hier müssen Sie versuchen, zu verhindern daß der Feind eine Position direkt hinter Ihnen einnimmt und dann schießen kann. In der Zwischenzeit versucht dann Henry Jones, den Feinden mit dem Maschinengewehr vom Rücksitz aus einzuheizen." Was wäre jedoch ein Indiana-Jones-Game ohne einen waschechten Faustkampf? "Wenn Sie es müde sind, ein netter Kerl zu sein, können Sie in dieser Sequenz Ihren Feinden einige gute Hiebe verpassen." Falstein räumt allerdings ein, daß dieser Teil des Spieles vorherigen Spielen stark ähnelt. "Dieser Kampf ist jedoch etwas anders, er ist einfach realistischer. Indiana Jones kann nicht einfach drauflosprügeln und erwarten, immer den gleichen Effekt zu erzielen. Immer wieder muß er sich ein bißchen zurückziehen, und warten, bis sich seine Stärke etwas regeneriert hat. So gesehen ist unser "Prügelbalken" einzigartig – er zeigt an, wie gut Indy den nächsten Kampf bestreiten wird. Darüber hinaus gibt es noch einen "Health"-Balken, der den generellen Gesundheitszustand anzeigt." Ein anderer Punkt ist die Steuerung der Kampfeinlagen. "Wir haben uns aus zwei Gründen dafür entschieden, das Keyboard zur Steuerung zu verwenden. Der eine ist die Tatsache, daß das Spiel auf verschiedene gängige Systeme umgesetzt werden wird. Das Keyboard ist nach wie vor das weitverbreitetste Eingabemedium. Der andere Grund ist, daß wir der Meinung sind, daß das Spiel so am einfachsten zu steuern ist. Es hat uns so am besten gefallen."



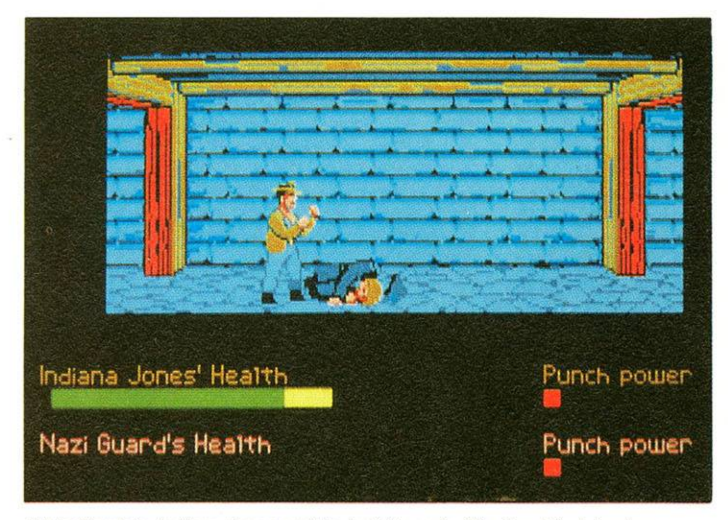
Foto: Indiana Jones and the last Crusade © UIP

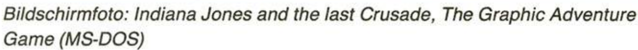
Daten, Fakten, Hintergründe

Die Grafiken sind alle in der niedrigen Auflösung (320 X 200) und in 16 Farben gehalten (dies hat zur Folge, daß das Programm ohne große Schwierigkeiten von einem Rechner auf den anderen umgesetzt werden kann), und die Animation ist deutlich besser ausgefallen. "Wir sind sehr stolz auf unsere Animationstechniken. Die Charaktere sind sehr groß gehalten und vollständig animiert, etwa wie in einem Zeichentrickfilm. Vorher haben Sie eingegeben, daß Sie dieses oder jenes Objekt benutzen wollen und haben dann den Erfolg gesehen. Jetzt werden die Gegenstände für jeden sichtbar benutzt. Wenn Sie zum Beispiel Indiana Jones beobachten, wie er einen Felsen auf den Fußboden wirft sehen Sie, wie er den Felsen aufnimmt, ihn auf den Boden wirft, und wie dann die Risse im Fußboden entstehen und ein entsprechendes Loch bilden. Oder Sie wollen, daß Indy eine Klippe hinunterklettert. Dann können Sie alles beobachten, was notwendig ist, um dieses Ziel zu erreichen. Wie er zum Beispiel langsam heruntergeht, wie lockere Felsen in die Tiefe stürzen und so weiter. Außerdem verfügt der Charakter über eine ausgeprägte

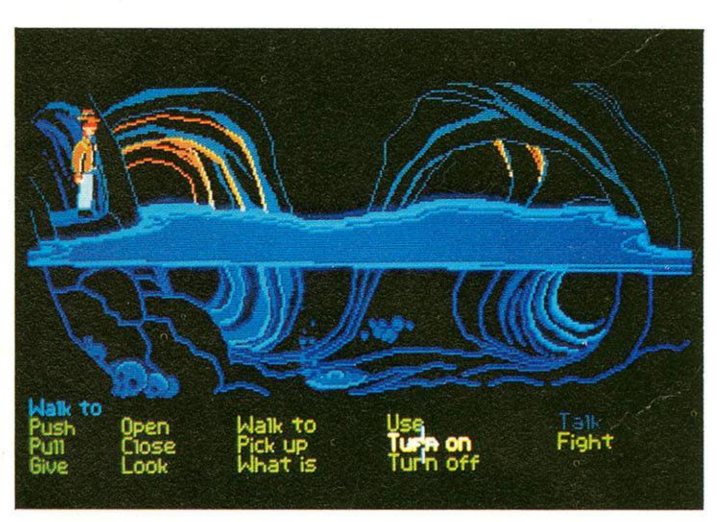


Bildschirmfoto: Indiana Jones and the last Crusade, The Graphic Adventure Game (MS-DOS)





Bildschirmfoto: Indiana Jones and the last Crusade, The Graphic Adventure Game (MS-DOS)

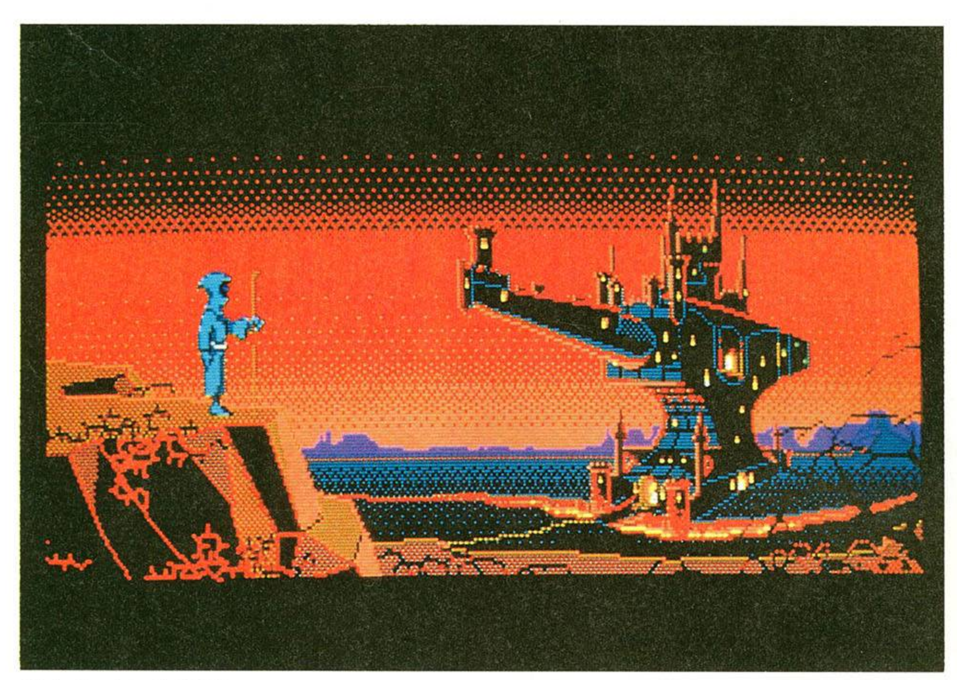


Bildschirmfoto: Indiana Jones and the last Crusade, The Graphic Adventure Game (MS-DOS)

Körpersprache. Das hilft nicht nur, das Spiel und den Charakter zu verstehen, sondern es macht auch Spaß, einfach nur zuzuschauen. Das Grafik-Adventure ist zur Zeit unser größtes Projekt – mit über 100 einzigartigen Lokationen. Eigentlich sind es noch einige "Räume" mehr, denn ihr Aussehen kann leicht so geändert werden, daß ein völlig anderer Raum erscheint. Eine andere unser neuen Techniken wird "Dynamic Memory Allocation" genannt. Dies bedeutet, daß bestimmte Bereiche des Programms in reservierte Speicherbereiche geladen werden. Dies hat zur Folge, daß wesentlich schneller als bisher zwischen den einzelnen Szenen umgeblendet werden kann, das Gameplay wird einfach schneller. Neu ist auch der Intelligenzquotient von Indiana Jones. Dieser hängt davon ab, wie viele Rätsel Indy bereits gefunden und gelöst hat. Dieser IQ-Wert ist mehr oder weniger auch eine Anzeige, die den Spieler über seinen bisher erreichten Score auf dem laufenden hält. All dies macht Indiana Jones zu einem einzigartigen Game. Der IQ-Wert hat auch besondere Bedeutung, da es mehrere Wege gibt, das Spiel zu lösen. Der Vorteil ist, daß man nicht an Actionsequenzen teilnehmen muß, um das Ende zu erreichen. Ein Spieler, der es vorzieht, sich mit den Puzzles und Rätseln zu beschäftigen, ist genauso in der Lage, das Spiel zu Ende zu führen. Anfänger werden ungefähr 15 bis 20 Stunden brauchen, um das Spiel zu lösen. Erfahrene Spieler werden wohl etwas länger Zeit in Anspruch nehmen, da sie in der Regel alles genauer untersuchen und das Spiel mehr von der strategischen Seite angehen. Der Vorteil ist eben, daß man das Spiel mehrmals spielen kann, ohne schon alles gesehen zu haben. Dies läßt sich leicht anhand des IQs feststellen. Außerdem darf man nicht außer acht lassen, daß wir rund 80% des Films in das Computerspiel gepackt haben. Einige der Szenen, die wir eingebracht haben, werden wahrscheinlich nicht einmal in der Endversion des Films enthalten sein, und das ist unser spezielles

Die Inserenten





Bildschirmfoto: "LOOM"

Bonbon für alle Computerspieler. Außerdem gibt es natürlich die Möglichkeit, sich anders als Indiana Jones in dem Film zu verhalten. Vielleicht finden Sie so einen Weg, es noch besser zu machen." Indiana Jones and the last Crusade: The Graphic Adventure wird zuerst für die Reihe der MS-DOS-Computer erscheinen.

Amiga- und Atari-ST-Versionen werden so schnell wie möglich folgen. Bevor wir nun diesen Bericht beenden, wollen wir noch einen kurzen Blick auf zwei neue Projekte werfen, die bis Ende des Jahres fertig sein werden. LOOM ist ein episches Fantasy-Abenteuer, das von Brian Moriarty geschrieben wurde (Brian Moriarty arbeitete früher für INFOCOM). In der Zeit vor König Artus angesiedelt, kombiniert es Grafik-Adventure mit speziellen optischen Effekten.

THEIR FINEST HOUR ist eine Flugkampfsimulation, die Sie an der Schlacht um England teilnehmen läßt. Aufbauend auf Battlehawks und darüber hinausgehend stellt FINEST ein neues System für besseres Gameplay vor. Mit diesem System ist es dann auch möglich, nicht nur Ziele auf dem Wasser, sondern auch an Land unter Beschuß zu nehmen. Beide Spiele werden für die Systeme MS-DOS, Atari ST und Amiga erhältlich sein.

Bildschirmfoto: "LOOM"

Das Actiongame

Einige Spieler haben einen Faible für Action – und mit der Actionvariante von INDIANA JONES eine Möglichkeit, ihre Reflexe unter Beweis zu stellen. Daher hat Lucasfilm die Actionvariante des Spieles entwickelt. In dieser Variante sind strategische Elemente weitgehend durch Arcadesequenzen ersetzt. Das Actiongame wird in England unter der Federführung von U.S.Gold entwickelt, die Ausführung unterliegt in diesem Fall der Aufsicht der Firma Lucasfilm. Diese Version lehnt sich noch näher an den Film an, und um zu gewinnen, müssen eine ganze Reihe von Actionsequenzen, praktisch eine nach der anderen, durchgestanden werden. Die Grafik ist auch gut dazu geeignet, die Intention des Filmes " herüberzubringen", während Indiana Jones seinen Weg durch zahlreiche Schlachten und Prügeleien bahnt. In dieser Version wird Indy mit dem Joystick gesteuert. ACTION wird zum gleichen Zeitpunkt verfügbar sein wie THE GRAPHIC ADVENTURE und auch für die 8-Bit-Systeme einschließlich des C-64 erhältlich sein.

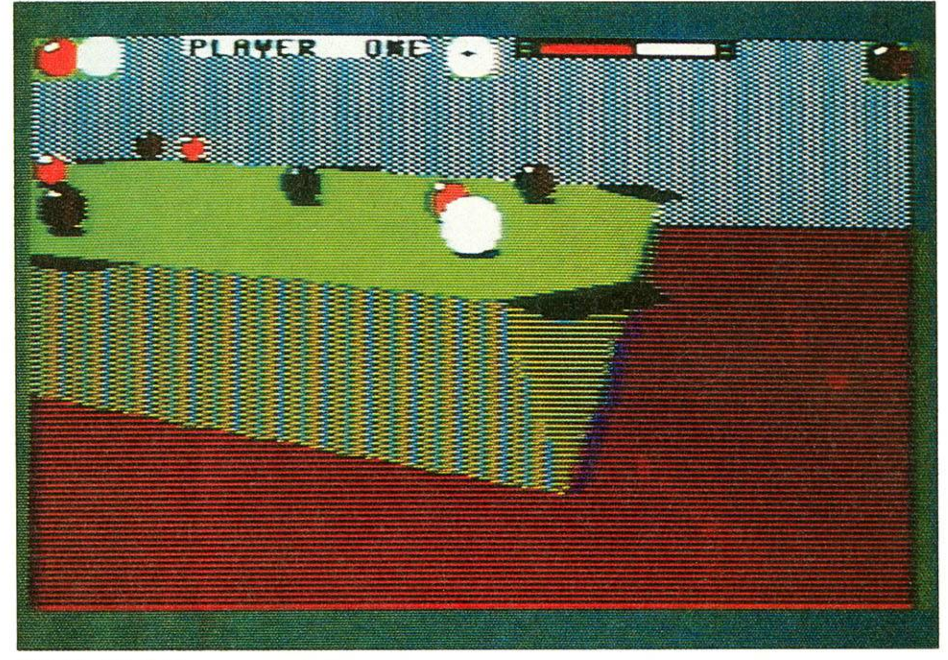
Ein Wort zum Autor

Marshal M. Rosenthal ist Fotograf und Journalist, der durch die ganze Welt reist, um seiner Arbeit nachzugehen. Bilder und Berichte von ihm sind bereits in größeren Publikationen in England, Frankreich, Deutschland, Schweden und den USA erschienen.

(Marshal M. Rosenthal/mm)

3D Pool

Hersteller: Firebird
Systeme: C-64, MSX, Spectrum, Amstrad CPC
Testversion: C-64
Preis: Zwischen 40 und 70 DM



Bildschirmfoto C-64

Billard in der dritten Dimension

Ein Poolbillardfeld besteht aus einer absolut ebenen Fläche, die mit Filz beschichtet ist. Auf diesem Feld befinden sich insgesamt sechzehn Kugeln, wovon zwei davon eine Sonderstellung haben, nämlich eine weiße und eine schwarze Kugel. Mit der weißen wird geschossen, das heißt, mit ihr werden die anderen Kugeln, die nicht vom Spieler oder seinem Queue berührt werden dürfen, angestoßen und versucht, die eigenen in einem Loch zu versenken. Dabei darf die schwarze Kugel erst als letzte versenkt werden.

Diese Spielregeln, im Zusammenhang mit den Stoß- und Impulsgesetzen, wurden schon oft als Simulation auf den Computern verwirklicht. Noch nie konnte man sich dabei allerdings das Spielfeld aus allen Perspektiven dreidimensional anschauen.

Bei 3D Pool ist dies jedoch der Fall. Man kann den Blickwinkel in jede Richtung verändern, bis man die bestmögliche Schußposition erlangt hat. 3D Pool wartet aber noch mit anderen Extras auf: So kann man ein Turnier mit dem Computer oder aber menschlichen Gegnern austragen. Ebenso besteht die Möglichkeit, die Stärken der Computergegner im Demomode auszutesten. Natürlich kann man hier auch einfach nur üben.

3D Pool hält sich auch sonst ziemlich genau an die Original-Poolbillardregeln. So kann man zum Beispiel auf verschiedenste Weisen (insgesamt sind es 17) einen Foul-Shot begehen, und auf diese Weise dem Gegner einen Freistoß verschaffen. Ein Foul hat man zum Beispiel begangen, wenn man die weiße Kugel, eine des Gegners, oder aber die schwarze Kugel, bevor alle anderen versenkt wurden, in eines der Löcher bugsiert. Es gibt aber auch Regeln, die ziemlich seltsam anmuten, zumindest auf den ersten Blick. Hierunter fällt zum Beispiel die Regel, die besagt, daß die weiße Kugel keine Objektkugel (das sind die Kugeln, die zuerst versenkt werden müssen), oder auch nur einen Teil von ihr überspringen darf, bevor sie nicht eine andere Kugel berührt hat.

Ein weiteres Extra ist das Trickschießen. Hierbei geht es darum, alle Kugeln außer der weißen regelgerecht, das heißt die schwarze zuletzt, mit einem einzigen Schuß zu versenken. In der Anleitung sind einige Möglichkeiten, dies zu bewerkstelligen, aufgeführt. Da man mit "geraden" Stößen normalerweise nicht weit kommt, kann man der weißen Kugel einen genau berechneten Drall geben, so daß sie eine kurvenähnliche Bahn verfolgt.

Letztendlich entscheidet doch die Grafik

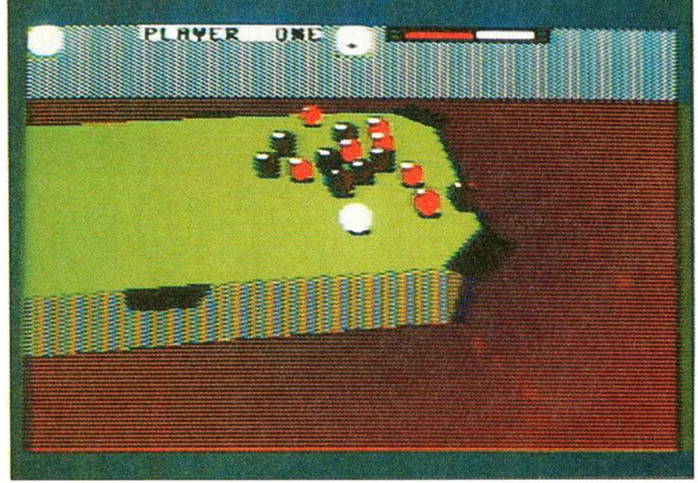
Es ist erfreulich, daß es endlich einmal eine Firma geschafft hat, ein spielwürdiges Poolbillard zu entwickeln, das einen hohen Prozentsatz an Realismus aufweist.
Darunter fällt vor allem die dreidimensionale Darstellung des Billardtisches, die erlaubt, die Elfenbeinkugeln von allen Seiten und besonders von jeder Höhe zu betrachten. Allerdings kann es passieren, daß man mit der etwas ungewohnten Perspektive durcheinander gerät und sich vor allem mit den Entfernungen verschätzt.

Das einzig Negative ist wieder einmal der schlechte Sound, der in letzter Zeit leider zu häufig anzutreffen ist. Das mindert aber kaum die Spielfreude mit den bunten Kügelchen, zumal der Sound bei einer Billardsimulation sowieso als nebensächlich anzusehen ist.

(Robert Marz/Jürgen Seibel/br)

Grafik · Sound · Spielwert · Preisleistung

Unsere Meinung



Bildschirmfoto C-64

Schon oft wurden Poolbillardsimulationen zweidimensional dargestellt, jedoch eine dreidimensionale Simulation wurde noch nicht vewirklicht



Personal Nightmare

Hersteller: Horrorsoft
System: Atari ST, Amiga
Testversion: Atari ST
Preis: ca. 80 DM ★



Bildschirmfoto: Atari ST

Jedem sein eigener Horror

Von dem englischen Softwarehaus Horrorsoft kommt ein neues Adventure, das sich ganz im Stil der Icon Adventures präsentiert. Der Spieler übernimmt die Rolle eines jungen erfolgreichen Burschen, der vor vielen Jahren aus seiner Heimatstadt Tynham Cross in die Großstadt gezogen ist, um Karriere zu machen. Doch eines Tages kam ein Brief von seiner Mutter, der ihn nach Tynham Cross zurückbrachte. Etwas Seltsames ist geschehen. Ihr Vater, ein Pfarrer,interessierte sich auf einmal für einen seiner Vorgänger, der von seinen Anhängern gemeuchelt wurde. Mit der Zeit bekommt er heraus, daß einige Dorfbewohner einen Pakt mit dem Teufel geschlossen haben. Ihr Ziel ist es nun, diesen Pakt und damit auch die Macht des Teufels zu zerstören.

Freitag, der Vierzehnte

Das Spiel startet in der Gaststätte Dog and Duck, in der Sie auch wohnen. Haben Sie es geschafft, eine Person zu überführen, sollten Sie hieb- und stichfeste Beweise haben, um diese dem Dorfpolizisten zu zeigen, der die jeweilige Person dann verhaftet. Es ist zwar fraglich, ob man auf diese Art und Weise ein Bündnis mit dem Teufel unterbrechen kann, aber wenn die Programmierer es so wollen, dann sollen sie es haben.

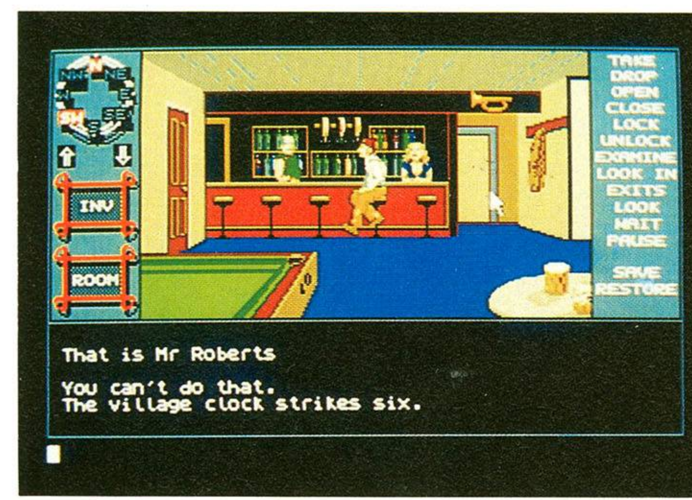
Natürlich bietet Personal Nightmare etwas mehr als nur das Verhaften von Personen. Als wahrer Held muß man auch anderen helfen und sie so vor dem Teufel schützen. Die Kommunikation mit dem Computer geschieht entweder über Keyboard oder aber über die Maus. Will man einen Gegenstand aufheben, so klickt man ihn einfach an und verschiebt ihn ins Inventory-Window. Das gesamt Maus-Handling-Prinzip ist fast eins zu eins von den Icom Adventures (Deja Vu, Uninvited etc.) übernommen worden, so daß man sich recht schnell damit zurechtfindet.

Von einer Bedienung über die Tastatur kann man nur abraten, da der Parser etwas spärlich ausgefallen ist und somit schnell Frust aufkommt.

Happy End?

Ist Personal Nightmare ein gut gemachtes Adventure oder ein Flop? Als Flop würde ich es nicht bezeichnen. Die Story ist vielleicht etwas weit hergeholt, aber das haben fast alle Adventures so an sich. Die Grafik ist gut gezeichnet, wenn auch nicht unbedingt top. Immerhin wurde sie mit guten Animationen aufgepeppt. Der Sound wurde digitalisiert und ist ganz ansprechend gemacht. Personal Nightmare ist eine halbwegs gelungene Weiterentwicklung in Richtung mehr Benutzerfreundlichkeit bei den Adventures. Das Prinzip des Adventure-Systems ist eine gute Mischung aus Icom und Sierra Adventures. Die Story ist nicht gerade das, was man als reißerisch bezeichnen würde, aber man bekommt viel geboten. Wer Adventures gerne spielt, sollte sich Personal Nightmare ruhig einmal anschauen, ich kann es Ihnen mit gutem Gewissen empfehlen.

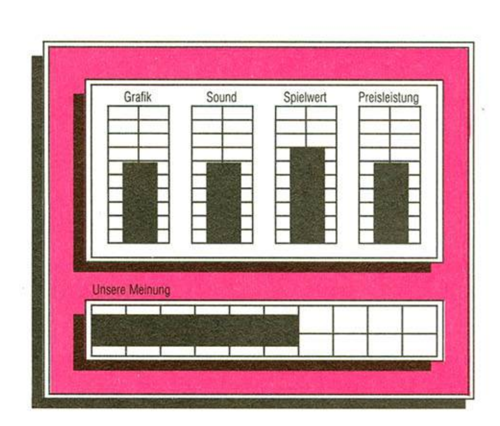
(rg)



Bildschirmfoto: Atari ST

Hier fängt alles an! Die Kneipe Dog and Duck, die vom Ehepaar Jones geführt wird





Durch Eigenimport viele Artikel ab Lager lieferbar !



P.C. Engine PAL + 1 Spiel 489,-
P.C. Engine RGB + 1 Spiel 489,-

NEU NEU NEU NEU

P.C. Engine PAL / RGB-Combi + 1 Spiel 539,-

SEGA®

16-Bit-Megadrive

Grundgerät + 1 Spiel 539,-

NEU:

Tetris 129,-

Thunder Wars II 129,-

alle bisher erschienenen Spiele ab Lager oder kurzfristig lieferbar !

Ihr Videospiel - Spezialversand :

CWM - COMPUTERVERSAND THOMAS MUST

Postfach 12 12 · 3387 Vienenburg 1 · Telefon (0 53 24) 42 04

Änderungen und Irrtümer vorbehalten !

ARBIROSOFT

COMPUTER SOFT- UND HARDWAREVERTRIEB

JETZT! AMIGA-Software so **PREISWERT** wie noch nie, vergleichen Sie doch einmal unsere Preise!

TITFI	AMIGA	TITEL	AMIGA	Titel	AMIGA	Titel	IBM
Archipelagos dt.	59,90	Gunship !!! dt.	68,90	Populous !!! dt.	59,90	Bal. of Power 1990	69,90
Bal. of Power 1990	64,90	Holiday Maker dt	59,90	Premiers Collec.	69,90	Bard's Tale 2 dt.	64,90
Bard' s Tale 2 dt	59,90	Jeanne d'Arc dt.	49,90	Questron 2	57,90	Chuck Yeager AFT	69,90
Battletech	59,90	Journey	69,90	R-Type	59,90	Demons Winter	69,90
Bio Challenge dt.	59,90	Kennedy Approach	59,90	Running Man	59,90	F-16 Comat Pil.	64,90
Bismark *	64,90	Kick Off dt.	44,90	Space Harrier	52,90	F-19 Stealth Fi.	89,90
Blood Money	59,90	King's Quest 1-3	69,90	Space Quest 2	59,90	Goldrush	79,90
Bundesliga Ma. dt.	54,90	Legend of Djel *	a.A.	Speedball	59,90	Kings of Beach	69,90
Butcher Hill dt.	54,90	Leisure Larry 1	57,90	Super Hang On	59,90	King's Quest 4	89,90
Cosmic Pirate	59,90	Leisure Larry 2 *	69,90	Test Drive II dt.	66,90	King's Quest 1-3	69,90
Crazy Cars 2	59,90	Leonardo dt.	49,90	The Kristal dt.	69,90	Leisure Larry 2	64,90
Deja Vu II	59,90	Lords Rising Sun	69,90	Timescanner	59,90	Modem Wars	64,90
Demons Winter	59,90	Manhunter	68,90	Turbo Print II	79,90	Pirates	64,90
Dragon's Lair	79,90	Mayday Squad	52,90	TV Sports Fo. dt.	69,90	Police Quest 2	64,90
Dung. Master dt.	69,90	Menace	49,90	Ultima 4	59,90	Pool of Radience	69,90
Expan. Kit FM II	39,90	Microprose Soc.	59,90	UMS dt.	59,90	Sentinel Words	64,90
Fantavision dt.	69,90	Millenium 2.2	59,90	Virusfalle (Hard)	39,90	Serve and Volley	64,90
Forgotten Worlds	54,90	Minigolf Plus dt	49,90	War Middle Earth	49,90	Silpheed	79,90
Fugger *	49,90	Oil Imperium *	a.A.	Wayne Gretzky	64,90	Space Quest 3	79,90
Gaunlet II dt.	49,90	Operation Neptun	59,90	WEC Le Mans *	64,90	Test Drive II	69,90
Goldrush	59,90	Phantasie 3 dt.	49,90	X-Copy dt.	39,90	Ultima 5	69,90
Grand Monstersl.	54,90	Police Quest	59,90	Zak McKracken dt.	57,90	Zak McKracken dt.	64,90

Versand per Nachnahme + 6,50 DM, Vorkasse + 4,50 DM, Gesamtliste gegen 1,60 DM in Briefmarken!
24 Std. Bestellannahme, Vorbestellservice, HOTLINE täglich von 17.00 Uhr bis 20.00 Uhr.

ARBIROSOFT A. Hübecker, Kleine Frehn 20, 4156 Willich 3, **TELEFON 0 21 54 - 61 59** (kein Ladenverkauf!)



C64-Welt steht Kopf!
Werden Sie zum absoluten Herrscher und ringen Sie Ihre Gegner nieder.

Vorauskasse (Verrechnungsscheck) oder per Nachnahme (+ 5.- Versandgebühr).

Das Spiel bietet:

- Kartengenerator
- komplexe Wirtschaftssimulation
- umfangreicher Kriegsteil
- 1-4 Mitspieler möglich

	Amiga	Atari ST	IBM & comp.	C-64
Broker	–	–	–	49,00
Mole	–	–	–	49,00
Populous	69,00	69,00	–	–
Wall Street Wizzard	65,00	69,00	69,00	–
Gunship	79,00	59,00	110,00	39,00
Lancelot	49,00	49,00	49,00	39,00
Soccer Games	39,00	–	–	39,00

Distributor: MiLeBo Soft- & Hardware Vertriebs GBR
Postfach 10 17 09, 4630 Bochum, Tel. 02 34/86 41 84



Herstellungsbedingte Lieferengpässe möglich; Versand per Nachnahme o. Vorkasse zzgl. 8,- DM Versandkosten

---

SOFORT-BESTELLUNG PER TELEFON: 09 11/28 82 86

Wenn Sie uns diese günstigen Preise nicht glauben, können wir das zwar verstehen, zahlen müssen Sie aber dennoch nur

DM 29,90 für zwei Disketten für C-64

BOMB-JACK2	der Aktion-Hammer
GHOST'N' GOBLINS	der Arcade-Klassiker
SOLOFLIGHT	das Original von Microprose
SUPER-SPRINT	das Autorennen überhaupt
PAPERBOY	Super-Action
OGRE	für Taktik-Adventure-Tüftler
SPORTS 4	für Sport-Fans
SCOOBY-DOO	der Spielhallenhit
THUNDERCATS	der Action-Hit
DARK-CASTLE	das Grafik-Adventure
JUMP-JET	die Aktion-Simulation
SHOOT-OUT	für Hektik-Fans

Jetzt nehmen Sie doch mal Ihren Computer und rechnen nach, was Ihnen hier ein Spiel für Ihren 64er auf Disk kostet:

TRIO-HIT-PACK mit: Great Gurianos, Airwolf 2, Cataball .... bei uns C-64-DISK nur **DM 15,90**

BIG 4 Volume 2 mit: Saboteur 2, Thanatos, Deep Strike, Sigma 7 .... bei uns C-64-DISK nur **DM 19,90**

DONKEY KONG
Wir haben sie lieferbar!
Die original Spielhallenversion des legendären Automatenhits von Nintendo C für den C-64. DONKEY-KONG-ROM-Modul einfach anstecken und los geht's.
Bei dem Preis rufen Sie am besten gleich an. **DM 19,90**

MULTIFACE ATARI ST
Das brandneue Modul für den ATARI ST (Version 2) - hat alle Befehle in 64K-ROM - Sie müssen keine Software laden - 1-Knopf-Bedienung - alle Befehle auf dem Bildschirm - Programme stoppen und modifizieren, speichern oder laden - Register verändern - Boot auch von Laufwerk B - FORMAT bis zu 410 bzw. 820K - Super Disk-Organizer - MULTIFACE hat beim Kopieren nicht immer 100% Erfolg, aber das was er schafft, ist mehr als erstaunlich - Sehen Sie sich mal die Tests (auch England & Frankreich) in diversen Zeitschriften an - oder blättern Sie doch mal in der JOYSTICK 7/89.
.... unser Preis: **DM 169,90**

Alle Preise sind unsere Ladenpreise. Bei Versand berechnen wir anteilige Selbstkosten: bei Vorkasse mit Scheck: DM 2,50, bei Versand per Nachnahme DM 5,90 je Sendung.

BESTELLUNG + INFO ANFORDERUNG

☐ Hiermit bestelle ich für den Computer ________ nachstehende Programme per
☐ Nachnahme (+ Kosten 5,90)
☐ Vorkasse und Scheck (+ Kosten 2,50)

☐ Ich möchte ein kostenloses Gesamtinfo über Software für meinen Computer.

Bitte Anschrift nicht vergessen ________ Unterschrift

JOY 8/89

T.S. Datensysteme · Denisstraße 45 · 8500 Nürnberg 80

T.S. Datensysteme

DENISSTRASSE 45 · 8500 NÜRNBERG 80 · TELEFON 09 11/28 82 86

Shorttips: Wenn's mal nicht mehr weitergeht

Hier meldet sich der JOYSTICK-Hilfsdienst für notleidende Computerspieler mit vielen neuen Tips zu Spielen aller Art. Ob Dragons Lair, Bozumbal oder Times of Lore, die Helpline ist diesmal wieder gut sortiert. Für alle Bards-Tale-Fans dürfte der erste Teil unserer Bards-Tale-III-Lösung interessant sein. Aber auch zu Pool of Radiance und Hillsfar liegen schon einige Tips vor. Also, lesen Sie weiter...

Bombuzal

Wer bei dem Geschicklichkeitsspiel Bombuzal nicht mehr weiterkommt, sollte es mit folgenden Passwörtern versuchen:

Level 1 – 7: BOMB
Level 8 – 15: RACE
Level 16 – 23: RATT
Level 24 – 31: LISA
Level 32 – 39: DAVE
Level 40 – 47: IRON
Level 48 – 55: LEAD
Level 56 – 63: WEED
Level 64 – 71: RING
Level 72 – 79: GIRL
Level 80 – 87: GOLD
Level 88 – 95: OPAL
Level 96 – 103: SONG
Level 104 – 111: FIRE
Level 112 – 119: LAMP
Level 120 – 127: TREE
Level 128 – 130: SINK

Weitere Passwörter lauten:

BIKE
BIRD
TAPE
VASE
PILL
SPOT
PALM
LOCK
SAFE
WORM
EYES
HAIR
SIGN
MYTH

Dragon's Lair (Amiga)

Bei Dragon's Lair kommt es im wesentlichen auf das richtige Timing an, das ist klar, aber was macht man, wenn man noch nicht einmal weiß, in welche Richtung man den Joystick bewegen soll? Nun, wir haben uns gedacht, dem ein Ende zu bereiten, indem wir Ihnen zeigen, was man in den einzelnen Bildern machen muß. Wann Sie diese Aktionen jedoch tätigen müssen, sollten Sie selbst herausfinden. Der Einfachheit halber geben wir die Richtungen mittels des Zahlenblockes auf der Tastatur an, so steht also die 8 für Joystick nach vorn, die 4 für Joystick nach links, die 2 bedeutet, daß man den Joystick nach unten bewegen muß, die 6 logischerweise dann nach rechts, und die 0 steht dafür, daß man den Feuerknopf drückt. Manche Bilder sind bei diesem Spiel bloß gespiegelt, so daß bei diesen Sequenzen nur links mit rechts vertauscht zu werden braucht. Alles klar? Dann kann es ja losgehen.

Auf der Zugbrücke: 0 - 8
Raum mit dem Zaubertrank: 6
Raum mit Schlingpflanze: 0 -8 - 6 - 2 - 4 - 8
Bei den Fledermäusen: 6 - 4 - 6
Der Strudel: 6 - 4 - 6 - 4
Die Stromschnellen: 6 + 8 -8 -4 + 8 - 8 - 6 + 8 - 8 -4 + 8 - 8
Der Raum mit dem Kessel: 0
Der schwarze Ritter: 6 - 4 -8 - 4 - 6 - 4 - 6 - 0
Die Kugeln: 2 - 2 - 2 - 2 -2 - 2
Das Schlafzimmer: 8
Der Drachenhort: 4 - 6 - 2 - 2 - 0
Beim Drachen: 2 - 6 - 2 - 2 - 2 - 0

Bei Daphne: Die Zunge läßt sich mit den Tasten 6 - 2 -4 - 8 bewegen.

Den Cheat-Mode, mit dem sich das Spiel selbst durchspielt, erreicht man, wenn man die Tastenkombination <ESC>,<R>,<L>,<N>,<0> und <-> gleichzeitig drückt. Wenn der Bildschirm einmal kurz aufblitzt, befindet man sich im Cheat-Modus. Ab jetzt kann man sich bequem in seinen Sessel zurücklehnen und die Demo bewundern.

Joe Blade II

Der aggressive Einzelkämpfer hat Konjunktur. Doch es zeigt sich, daß pures Imponiergehabe wenig Erfolge zeitigt. Jan Hennig hat sich die Mühe gemacht und eine Karte und viele Tips zu Joe Blade II aufgeschrieben bzw. gezeichnet.

Greetings, Ihr tapferen Einzelkämpfer! Probleme mit ein paar Punks, aber leider nicht das Durchsetzungsvermögen von Bronson? Na gut, dann will ich Euch mal ein paar praktische Tips geben, wie Eure schwere Aufgabe leichter zu erfüllen sein wird. Zuallererst einmal zu den Punks: Sie atomisiert man ganz einfach, indem man über sie springt, wenn sie sich auf dem Boden befinden. Sie verschwinden daraufhin in einer dekorativen Rauchwolke und hinterlassen eine springende Zahl. Diese sollte man aufsammeln, da man sonst auch nicht die Punkte kriegt. Das nächste Problem wären die Bürger: Die werden erst nach einem Zwischenspiel freigegeben. Es gibt vier verschiedene Spiele, und da man 16 Leute retten muß, wiederholen sie sich viermal. Die ersten beiden sind noch ohne weiteres zu schaffen, bei den letzten beiden wird's haarig: Falls es gar nicht mehr weitergeht, einfach mal etwas auf den Feuerknöpfen rumhämmern, so gewinnt man manches Spiel. Die Mülleimer haben keinen anderen Sinn, als daß sie, sofern man fünf Stück eingesammelt hat, Bonuspunkte geben. Auf der Karte sind die Bürger in der Reihenfolge durchnumeriert, in der man sie aufsammeln sollte. So erspart man sich viel Rumgerenne und Ärger. Die Essen sollten auch nur zu strategisch günstigen Zeiten angelaufen werden (Energie zirka 10 %). So, jetzt zeigt ihnen mal, wie eine Ein-Mann- Armee funktioniert...more muscles, more action!

Times of Lore

Als erstes sollte man sich ganz nach dem Motto "Ein leerer Bauch studiert nicht gern" etwas Proviant zulegen. Im Wirtshaus gibt uns der Prior den Auftrag, eine Urne (urn) zu finden. Man besorgt sich einen Dolch (dagger), geht danach in das Camp der Orcs (es liegt nördlich vom Waldsee) und nimmt besagte Urne an sich, nachdem ein bestimmter Orc von uns erledigt wurde. Nun ist es an der Zeit, nach Eralan zurückzukehren, um dem Prior die Urne zu übergeben. Dieser gibt uns nun Geld, worauf wir auch in das Schloß gehen dürfen.

Dariel erteilt uns den Auftrag, ihm die Tafel von Ganestor (tablet of Ganestor) zu bringen. Man beschafft sich also in Hampton die grüne Schriftrolle (green scroll) und geht in Ganestor in den obersten Raum rechts von der Wirtschaft. Nun öffnet sich ein Geheimgang, der in das Schloß führt.

Wenn man die Tafel an sich gebracht hat, geht man wieder nach Eralan und übergibt sie dem König. Nun zu Archmage gehen, der uns den

Auftrag gibt, einen Meuchelmörder in Lankwell zu finden. Inzwischen sollte man sich die Stiefel (boots) und die Axt (axe) besorgt haben, damit das Spiel nicht vorzeitig beendet wird. Der Meuchelmörder ist der "Black Asp", der bei der alten Steinbrücke unter Lankwell wohnt. Fragen Sie ihn nach "high king", um seine Lebensgeschichte zu erfahren und die Schriftrolle zu bekommen, die man dem Wärter (warden) in Ganestor geben muß. Er sagt uns, daß Dariel den König Valwyn töten ließ.

Die nachts herumschleichende Wache sollte man erledigen, denn sie spioniert für den König Dariel. Man hebt die "note" auf und übergibt sie dem "warden". Auf den Hinweis des "warden" geht man nach Hampton in das große Haus und tötet dort die untere Wache, die nun den grünen Schlüssel verliert, mit dem man das obere Gefängnis, in dem der Prinz gefangen gehalten wird, öffnen kann. Dieser erzählt, daß finstere Mächte das Königreich durch einen gewaltigen Sturm vernichten wollen. Gehen Sie nun zu Archmage und holen sich die Anweisung, den Zauberer Lyche zu töten, der sich in den unteren Gängen der Ruinen befindet.

Der Zauberer läßt sich mit dem heiligen Wasser besiegen, das man in Rhyder von Priar Kane kaufen kann. Der tote Zauberer hinterläßt dann die "red potion".

Gehen Sie jetzt wieder zurück zu Archmage, der Ihnen unter Beglückwünschungen den Schlüssel zum Krater übergibt. Im Krater befindet sich der Schlüssel für den Tempel, in dem sich eine Person befindet, die den weißen Schlüssel besitzt. Also nichts wie hin zu diesem Tempel. Begeben Sie sich nach unten in den linken Raum, und bewegen Sie den dort befindlichen Hebel. Es öffnet sich eine Geheimtür, durch die man in das Gefängnis kommt. Dieses können Sie jedoch mit dem weißen Schlüssel öffnen. Der insässige Gefangene erzählt einem, daß man den "dark clerik" nur mit der Kugel (sphere), die im obersten Stockwerk auf dem Bett liegt, besiegen kann. Jetzt braucht man nur noch den "dark clerik" zu erledigen und das Medaillon aufzunehmen, das er zurückläßt.

Airball

Wer einen ST oder Amiga hat und Geschicklichkeitsspiele mag, kommt an Airball eigentlich kaum vorbei. Grund genug, einmal eine Karte der Burg des Zauberers zu veröffentlichen. Klaus Feige aus Hannover hat sich die Mühe gemacht und fast das ganze Gebäude kartographiert. Zwar gibt es noch ein paar Stellen, an denen er noch nicht weitergekommen ist, aber ein bißchen Arbeit wollen wir Ihnen auch übriglassen.

Des Barden Lied – ein Evergreen

Hat sich der gestreßte Rollenspieler nach langen Spielnächten durch Bards Tale I und II gerackert, wartet Interplay sogleich mit dem dritten Teil des Epos auf und hält uns erneut in Atem. War der zweite Teil des Spieles schon bei weitem umfangreicher und ausgeklügelter als der erste, stellt der dritte Teil den Spieler vor eine kolossale Aufgabe. Verwirrende Labyrinthe, beinharte Rätsel und noch fiesere Bösewichter. Dirk Valkyser hat sich durch die mystischen Schründe hindurchgekämpft und seine Erfahrungen aufgeschrieben. Viel Spaß bei Ihren Erkundungen in Skara Brae und Umgebung.

Das Abenteuer beginnt

Welcher Charakter hat welche Fähigkeiten? Das Verständnis der einzelnen Klassen, wie sie anfangen und wie sie sich weiterentwickeln können, ist einer der Schlüssel zum Erfolg! Die wohl optimale Party sähe so aus: Ein Paladin, er kann im Verlauf des Spieles zu einem Geomancer entwickelt werden; ein Mönch, er wird in höheren Klassen zum schlagkräftigen Kämpfer; ein Barde, seine magischen Lieder helfen ungemein, und in Arboria ist man ohne ihn aufgeschmissen; und last, but not least je einen Magier und einen Geisterbeschwörer (Conjurer).

Zwar braucht die neu erschaffene Party in der Wildnis nicht viele Gefahren zu fürchten, trotzdem sollten Sie sich mit ihr so schnell wie möglich nach Skara Brae begeben. In der Stadt ist Ihr erstes Ziel das Review Board. Dort können Sie die Charaktere in ihrer Stufe erhöhen lassen und erhalten einen ersten Auftrag. Ein Besuch im verfallenen Storage Building ist für die Ausrüstung der Gruppe recht hilfreich. Sie finden es, wenn Sie sich nach Betreten der Stadt nach Osten wenden.

In den Katakomben

Die ersten Abenteuer erleben Ihre Helden in den Katakomben. Nachdem Sie im Tempel das Passwort 'Tarjan' offenbart haben, können Sie diesen unterirdischen Schauplatz aufsuchen.

Für all diejenigen, die Bards Tale I und II schon gemeistert haben, hier ein kleiner Tip, wie Sie Ihre Truppe sinnvoll ergänzen können. Wählen Sie einen Charakter aus Teil I oder II aus, der im Besitz des Staff of Lor ist. Transferieren Sie ihn in Ihre Bards-Tale-III-Party, und schon können Sie vom REST-Zauberspuch Gebrauch machen.

Da wir gerade bei hilfreichen Gegenständen sind, die HARMONIC GEMS sind wohl die wichtigsten. Sie helfen, die SPELL Points zu regenerieren. Also, halten Sie immer ein paar davon bereit, man weiß ja nie, was hinter der nächsten Tür los ist. Die Stufen, die aus den Katakomben in die Tunnels führen, befinden sich im Nordwesten. Trotzdem sollten Sie versuchen, den ganzen Dungeon abzulaufen, es gibt eine wichtige Inschrift, und die Besonderheiten, die der Party in einem Verließ begegnen können, werden vorgestellt, z.B. Anti-Magie, Stuck, Sound of Silence und ähnliches.

Die Tunnels sind ein biestiger Schauplatz: Dunkelheit, Hit-Point Verlust und ähnliches machen der Party zu schaffen. Aber nicht verzagen, es finden sich auch Regenerationszonen, die auch genutzt werden sollten. Im äußersten Südosten findet man fünf in Blut geschriebene Buchstaben: CHAOS.

Sagt man dieses Wort dem Priester im Tempel, so erlaubt dieser der Party das Betreten des nächsten Dungeons: Under Brae.

Hier wird die Party dann auch endlich mit den ersten Rätseln konfrontiert. Im ersten Stockwerk wird die Truppe nach einem reimenden Wort gefragt. Wenn dies der einzige Hinweis bliebe, hätte man wohl keine Chance, die Lösung herauszukriegen. Aber es findet sich noch eine besondere Nachricht: A splash of a nobles blood colours the exit. Nun, welche Farbe hat angeblich das Blut der Adeligen? Logo, blau! Und damit haben wir dann auch die Antwort, blue reimt sich auf through. In diesem Level befindet sich auch ein absolut heimtückischer Raum, aus dem es, wurde er einmal betreten, kein Entrinnen mehr gibt. Sollte Ihre Party auf der Suche nach den Stufen (sie befinden sich unmittelbar hinter dem Rätsel) auf eine Tür treffen, die ein Schild mit der Aufschrift, daß man durch diese Türe nie wieder zurückkehren wird, trägt, so sollte man diese Warnung ernstnehmen. Im zweiten Level erwartet uns ein ähnliches Rätsel: I am nothing, I make nothing, but my opponent creates my even as it destroys me. Auch hier findet sich ein zweiter Hinweis: Light hurts me and bleeds me, but leaves me behind it always. Nun ist die Lösung nicht mehr schwer. Gesucht wird der Schatten (shadow). Wie gehabt sind die Stufen hinter dem Rätsel.

Das zweite Level beschert der Party auch die erste Begegnung mit unsichtbaren Wänden, denen wir im späteren Verlauf des Spieles noch öfters begegnen werden. Als kleiner Trost: die eingebaute Map-Funktion kartogaphiert diese Wände mit. In diesem zweiten Level sind die Harmonic Gems, die es hier reichlich gibt und die auch reichlich gehortet werden sollten.

Im dritten Level erwarteten die Abenteurer neue Gefahren und Rätsel. Doch bevor Ihre Helden dieses betreten, gilt es noch, einige Inschriften aufzusuchen und zu lesen. Dort wird von 'three Wards' gesprochen, denen man im vierten und letzten Level begegnet. Der Weg durch den ersten Ward wird auch gleich beschrieben: NevEr Now, EvEr iS SEEn, ElitE aNd NarroW, North by NorthWest Way, doves mourN. Rätselhaft? Geduld, eine Erklärung folgt.

Um das dritte Level zu betreten, muß wieder ein Rätsel gelöst werden: I have no lips, yet my kiss is deadly. I am not a razor, but those I caress need never shave again. Your best friend will kill you. Es kann sich nur um eine Waffe handeln, und tatsächlich ist es ein Schwert. Hinter dem Rätsel finden wir diesmal keine Stufen, sondern ein Portal.

Das vierte und letzte Stockwerk und dessen Beherrscher Brilhasti ap Tarj erwarten uns. Doch zunächst einmal gilt es, wie angekündigt, die drei Wards zu überstehen. Der seltsame Reim, den wir in Level zwei entdeckten, beinhaltete seltsam geschriebene Worte, die mit Großbuchstaben versetzt waren. Entschlüsselt ergibt sich daraus folgende Route: N E N E E S S E E E E N N W N N W W N. Simpel, wenn man weiß, wie.

Ward zwei ist noch einfacher. Man betritt ihn und geht entweder nach Westen oder Osten bis vor die Wand. Dann nach Norden an der Wand entlang. Nach einigen Schritten gelangt Ihre Gruppe dann zum Eingang des dritten Wards.

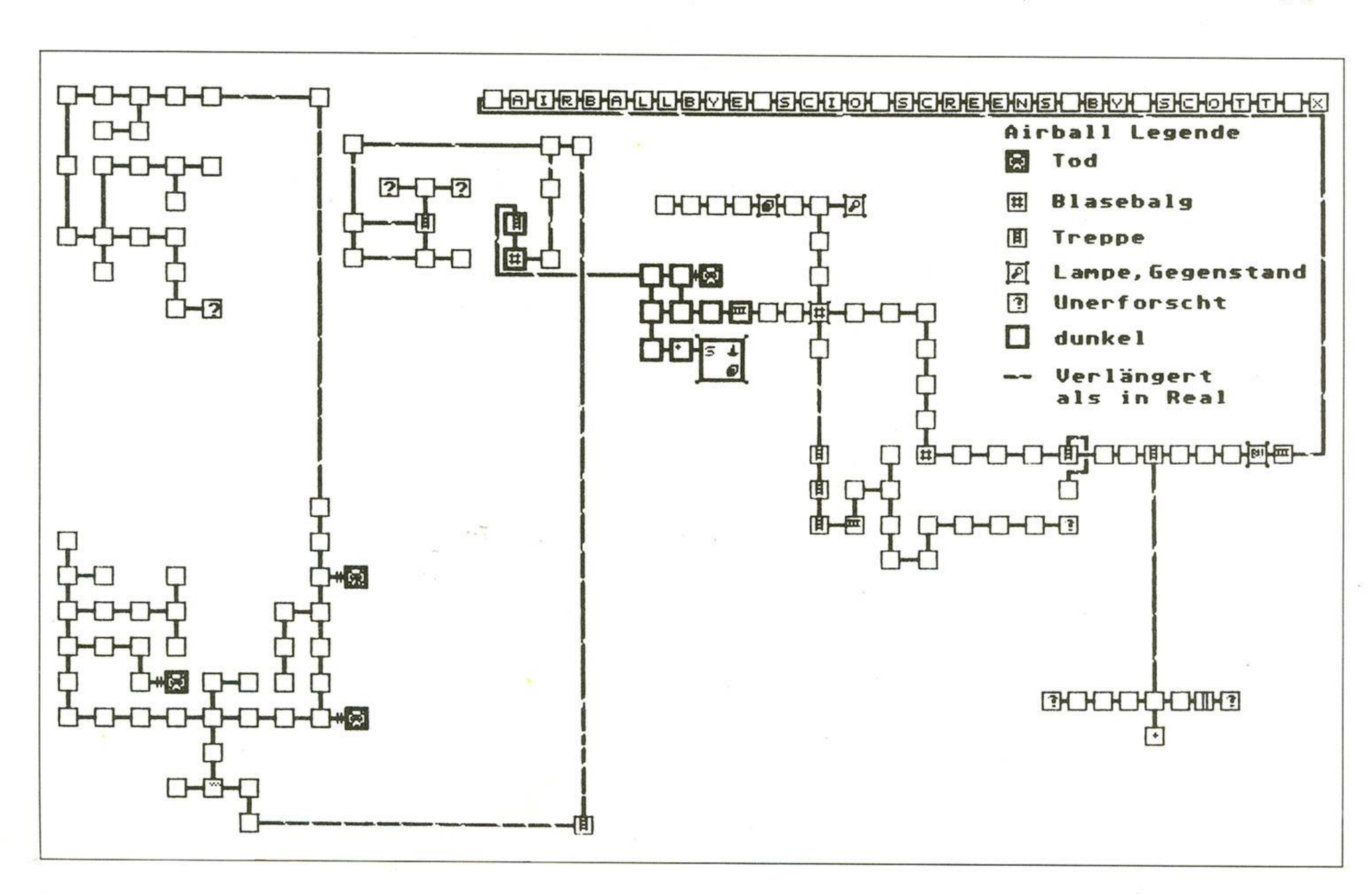
Hier gibt es kein Patentrezept, aber die folgende Vorgehensweise hat sich als probat erwiesen. Der Startpunkt ist an der Inschrift und dem ersten Dunkelfeld. Von hier aus: N W W W N N N N N W. Im Norden finden Sie dann an dieser Stelle eine Tür. Doch bevor Sie den dahinterliegenden Raum betreten, sollten Sie das Spiel abspeichern. Denn dort erwarten Sie Brilhasti und seine vier Dark Guards. Die Burschen sind richtig kernige Gegner, können aber mit dem DEST-Zauberspruch und ähnlichem besiegt werden. Sind diese Widersacher überwunden, gibt es reichlich Punkte und einen Teleport zum Review Board. Dort können Sie mit etwas Glück auch einen Ihrer Charaktere in einen Chronomancer umwandeln. Sind Ihre Helden noch nicht so weit, zurück in die Dungeon und noch einige Punkte erkämpfen.

Der weitere Weg führt nach Arboria, der ersten Dimension. Nachdem diese Dimension durch ARBO betreten wurde, begegnet der Party ein Krieger. Der gute ist niemand anderes als der mächtige Hawkslayer! Natürlich sollten Sie ihn in Ihre Party aufnehmen, denn er verrät uns ein wichtiges Wort: ICEBERG.

Ein Trip nach Arboria

In der Wildnis von Arboria gibt es einige interessante Stellen: einen Oak Tree, Valarians Tower (wir müssen ja Valarians Bow und die Arrows of Life besorgen), Arefolia Leaves, eine Grube (Pit), einen See, eine Hütte, in der ein alter Mann wohnt, und schließlich die Hauptstadt selbst, Ciera Brania.

Die arborianischen Monster sind teilweise extrem gefährlich (Ixtl Corsairs, Black Wizards...) und deshalb sollte Ihr Barde das Lied Nr. 1 spielen. So kann sich Ihre Party selbst aussuchen, gegen



Wer mehr für PC–Unterhaltung zahlt, ist selber schuld !!!

Titel	DM
3 D Game Maker	58.6
4x4 Off Road Racing	44.5
688 Attack Sub	76.2
Abrams Battle Tank	59.9
Ace 2	44.6
Action Service	51.2
Adv. Construct. Set	46.8
Ancient Art of War	65.0
Ancient Battles	62.9
Annalen der Römer	39.4
Arkanoid	46.5
Arnhem	52.3
B-24 Bomber	61.2
Bad Cat	44.3
Balance of Power	65.8
Bal.of Power 1990	63.9
Ballyhoo	79.8
Bard's Tale I	63.9
Bard's Tale II	59.2
Battle of Antietnam	79.3
Battle Hawks 1942	51.8
Better Dead t.Alien	49.2
Beyond Zork	69.4
Bionic Commando	46.0
Black Jack Academy	69.8
Blueberry d.Gespen	
Bob Morane	
	48.9
…lieber	67.5
Bozuma	54.9
Bubble Ghost	53.3
Bureaucrazy	80.1
California Games	58.7
Captain Blood	58.7
Chamonix Challenge	62.5
Charly Chaplin	57.9
Chessmaster 2000	66.6
Circus Games	39.4
Corruption	63.3
Crash Garrett	59.0
Crazy Cars	46.3
Daley Thompson Olym	54.6
Dambusters	52.8
Dark Side	46.1
Deadline	77.0
Def Con 5	59.2
Demons Winter	66.8
Dessert Rat	46.3
Double Dragon	57.9
Dream Warrior	45.4
Driller	49.7
Earl Weaver Basebal	66.6
Echolon	44.4
Elite	66.8
Emanuelle	51.0
Empire	59.2
Epyx Epyx	53.4
Epyx on PC II	
Espionage	
	35.4
…Footballmar.	36.6
F16 Combat Pil. EGA	65.5
F19 Stealth Fighter	89.7
Fire and Forget	59.2
Firezone	65.5
Fish	62.8
Five a Side Soccer	30.0
Flightsim. V.3.0 & West Europa	134.9
Flight Sim. V.3.0	106.2
Football Manager II	49.7
Frank Brunos Boxing	48.6
Freedom	48.8
Galactic Conquerer	59.2
Gauntlet	45.4
Gettysburg - The Turning Point	79.3
Grand Prix Circuit	56.6
	51.2
Guild of Thieves	51.8
Gunship	80.7
Halls of Montezuma	64.1
Heroes of the Lance	
Hostages	
Impact	
Impossible Mission 2	
Indian Mission	
Indoor Sports	
Inside Trader	
International Karate	
Jagd auf roter Okt.	
	37.5
…'Arc	46.3
Jewels of Darkness	53.4
Joan of Arc	49.0
Kampfgruppe	45.4
King of Chicago	78.2
King's Quest 3Pack	66.8
Kings of the Beach	68.8
Knight Orc	49.7
L.A. Crackdown	60.2
Lancelot	54.1
Last Mission	49.7
Last Ninja	85.1
Leather God.o.Phob.	74.6
Leisure Suit Larry	52.2
Livingstone I Pres.	48.6
Lords of Conquest	
Lucky Luke	
Lunar Explo…	
Macadam	
Mach 3	
No Excuses	
Off Shore Warrior	
One on One II	59.2
Pacmania	52.3
Pawn	61.4
PC Gold Hits	49.8
PC Gold Hits	49.9
Police Quest	51.0
Police Quest II	62.6
	57.9
	60.1
	76.2
Quadralien	57.9
Questron II	54.1
Rasterscan	34.9
Reach f.the Stars	56.6
Reise z.Mittelp.Erd	44.4
Rings of Zilfin	43.2
Roadwar 2000	58.2
Rockford	46.3
Romantic Encounters	68.3
Sargon III	57.9
…Disk 1	39.2
…Disk 2	44.3
…Disk 3	39.2
…Disk 4	39.2
…Disk 5	39.2
…Disk 6	39.2
…k 7	44.3
…dt.	51.8
…Japan	38.6
…ds	59.2
…ley	59.2
…of Gold	45.4
	52.8
…ng	48.0
	26.1
…ce	59.9
…ams	52.6
	20.4
…Royal	50.8
…Key	46.3
…Olympiade 88	65.3
…Quest	52.3
…Quest II	52.3
…cer Tracer	68.4
…est Drive II	69.3
Tetris	47.9
The Blad Couldron	45.0
The Fourth Protocol	58.2
The Games Summer Ed	60.5
The Games Winter Ed	46.3
The Lurking Horror	71.6
The Three Stooges	66.8
Thexder	48.6
Thunderblade	64.1
Time Bandit	64.1
Time of Lore	64.1
Titan	67.3
Tomahawk	62.8
Tracker	48.5
Train	56.6
Turbo Cup	68.6
Ultima IV	59.2
Ultima V	65.8
Universal Military Simulator	65.4
UMS Scen. Disk 1	34.7
UMS Scen. Disk 2	34.7
Valcon	54.6
Vector Ball	37.8
Vermeer	63.4
Volleyball Sim.	46.3
Vulcan-Tunisian Cam	52.9
War in Middle Earth	64.1
Wasteland	59.2
Where Time stood st	53.4
Willow	52.3
Winter Olympiad 88	57.9
Wizard Warz	69.8
Wizball	48.6
Wizzard's Crown	37.8
World Games	57.4
Zork II	58.7

Neuheiten	DM
Zany Golf	59.2
Circus Games	39.4
Falcon F-16	83.4
Defender of the Crown	59.2
Crazy Cars II	62.8
F 16 Combat Pilot	64.2
Grand Monster Slam	62.9
Goldrush	76.2
Leisure Suit Larry II	65.4
Zak Mc Kracken dt.	56.1
Kings Quest IV	86.9
Police Quest II	61.2
Legend of the Sword	64.8
Space Quest III	68.2
Operation Neptune	62.9
Lombard Rac Ralley	64.9
Hillsfar	63.9
Battle Tech	72.5
Techno Cop	51.2

Versandbedingungen:

Nachnahme	+ DM 6.0
Vorauskasse	+ DM 3.5
Ausland NN	+ DM 8.5

24 Std. Bestellannahme !

Vorerst nur PC-Software!

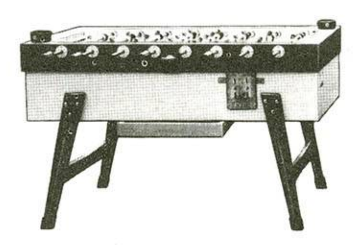
Okay Soft
8471 Weiding · Am Graben 2 · (09674)1279 Fax 1294

ORIGINAL Spielautomaten für Gewerbe und Privat

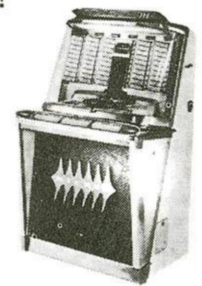
Musikboxen schon ab DM 499.– Geldspielgeräte ab DM 299.– Flipper ab DM 399.–
Kicker ab DM 399.– Billard Original Pool ab DM 899.– Original Video Geräte ab DM 459.–

Weitere Automaten auf Anfrage
Bitte Liste anfordern! Aufstellung und Anlieferung zuzüglich DM 100.– frei Haus!









HERCHENRÖDER IMPORT - EXPORT 6324 Feldatal 2 Tel. 0 66 37-6 11 Telefax 0 66 37 - 13 04

Sie haben ein Programm geschrieben, welches Sie kommerziell vermarktet haben wollen!

Sie haben eine Idee für ein Spiel, doch es fehlen Ihnen die Programmkenntnisse!

Sie verstehen sich auf Grafik- und Musikprogrammierung!

Wir suchen stets Programme, Programmierer und Spielkonzepte!

Warum melden Sie sich nicht einfach mal bei uns?

Unsere Adresse:

DMV-Verlag, Abt. Software, Postfach 250, 3440 Eschwege

wen sie kämpfen möchte. Trotzdem nicht versäumen, ab und an einmal zu saven. Das Liedersingen erübrigt sich, wenn die Speedboots (Siebenmeilenstiefel) gefunden wurden. Außer diesen Stiefeln kann in Arboria noch ein ganz besonders mächtiger Gegenstand gefunden werden. Es handelt sich dabei um eine Steinklinge. Ein Paladin, der mit einer solchen ausgerüstet ist, erweißt sich als mächtiger Kämpfer, da alle Gegner, die er mit dem Steinschwert trifft, sich ihrerseits in Stein verwandeln und getötet werden, sofern sie nicht auch vorher schon aus solchem bestanden.

Besuchen Sie zuerst die Stadt Ciera Brannia, und lassen Sie die Party dort das Schloß des Königs aufsuchen. Unterhalten Sie sich ruhig ein wenig mit dem Guten, denn er kann Ihnen den Zutritt zum heiligen Hain (sacred Grove) verschaffen. Doch dafür müssen Sie sich zunächst einmal würdig erweisen. Und so erhält Ihre Truppe den Auftrag, Tslota Garnath, der sich in der Festering Pit verschanzt hat, zu erledigen. Der Bursche kann allerdings nur mit dem sagenumwobenen Nightspear besiegt werden, und der wiederum befindet sich in Valarians Tower.

Also, mit Elan an die Aufgaben, die Ihrer Helden harren. Schon kurz nach dem Betreten des Turmes fallen einige Besonderheiten auf, z.B. die verhältnismäßig kleinen Levels. Außerdem ist hier noch von einem Schloß unter Wasser die Rede.

Im zweiten Stockwerk des Turmes erfahren wir etwas über das Wasser des Lebens. Im dritten wird uns geraten, dieses im Kristallpalast zu suchen. Sehr zum Ärger unserer Abenteurer müssen wir in Level drei feststellen, daß es keine Stufen gibt, die in das fünfte Level führen. Aber dafür finden wir etwas anderes:

Around portal blocks your way into the central core. On the massive stone disk you see a carving of a oak tree (!) holding a similar diskup. You see an acorn sized hole in the ground. Was kann das wohl sein? Da es hier augenscheinlich erst einmal nicht weitergeht, verlassen wir den Turm und besorgen uns ein Ancorn vom Oak Tree in der Wildnis. Außerdem brauchen wir noch das Water of Life. Inzwischen sollte die Verfahrensweise klar sein.

Wir müssen die Ancorn in das Loch der Inschrift (Valarians Tower) werfen und es dort mit dem Waster of Life gießen, damit es wächst. Aber wie kommen wir an das Water of Life? Wir erinnern uns an den Hinweis auf den Kristallpalast. Nur wo findet die Party das Gebäude?

Ein Besuch bei dem alten Einsiedler in der Hütte verschafft die fehlenden Informationen. Er rät uns, ein paar Arefolia Leaves zu besorgen. Unter Zuhilfenahme dieser Dinger kann Ihre Truppe auch unter Wasser atmen. Weiterhin sagt er, daß der Kristallpalast sich im See hinter seinem Haus befindet und daß wir ein Gefäß für das Wasser des Lebens mitnehmen sollten. Außerdem bringt er einem Partymitglied auch den Gilles Gills-Zauberspruch bei, und dies wesentlich billiger, als die Zauberergilde in der Stadt. Lernen Sie den Spruch, er wird im weiteren Verlauf des Spieles noch benötigt.

Ein Gefäß ist in einer Taverne der Stadt schnell besorgt, die Arefolias gibt es in der Wildnis.

Tatsächlich befindet sich der gesuchte Palast im See hinter der Einsiedlerhütte. Dort angekommen, können Sie Ihren Zauberer erst ein paarmal den Gill-Zauberspruch verwenden lassen oder einige Arefolias benutzen. Im Palast gibt es keine weiteren Inschriften, die von Bedeutung sind. Das einzige wirklich Wichtige hier ist das Wasser des Lebens, das die Truppe in der nordwestlichen Ecke des Palastes entdeckt. Haben Sie das göttliche Naß im Gefäß verstaut, verschwinden Sie am besten so schnell wie möglich aus dem Gebäude. Nächstes Ziel der Abenteurer ist wieder Valarians Tower, drittes Stockwerk. Dort verfahren wir so, wie es in der Inschrift steht. Die Acorn in das Loch legen und das Water of Life darüberkippen. Aus der Ancorn wächst ein großer Baum, der das Portal anhebt und uns nun den Durchgang ermöglicht. Dahinter findet die Abenteurergruppe Stufen, die in das vierte und letzte Level führen.

Tatsächlich war die Mühe nicht umsonst, im Norden des Levels finden wir den Nightspear, der natürlich mitgenommen wird.

Damit ist Valarians Tower abgehandelt, und wir können in die Stadt gehen, um dort die Charaktere im Reviewboard erhöhen zu lassen. Danach warten große Taten in der Festering Pit auf uns.

Das magische Maul lassen wir links liegen und betreten die Gewölbe. Nach einigem Suchen findet die Gruppe im äußersten Nordosten die Stufen in das nächst tiefere Stockwerk. Außerdem fällt auf, daß es im ersten Level einen Raum gibt, der von hieraus nicht betreten werden kann. Doch dazu später mehr. Die Party wird feststellen, daß es hier nicht viel zu erforschen gibt, und wird schon bald auf ein Portal stoßen, das wieder in das erste Stockwerk zurückführt. Nun sind wir in dem Raum, der nicht betreten werden konnte. Von dort führt wiederum eine zweite Treppe in das zweite Stockwerk. Hier stehen die Helden erst einmal im Dunklen. Tasten Sie sich nach Westen vor. Hier werden Sie nach einigen Schritten auf eine Tür stoßen. Nun befinden wir uns in einem großen Raum, in dessen nördlicher Ausdehnung ein kleinerer liegt. Dieser Raum ist als Falle konzipiert, kann die Helden aber nicht lange aufhalten; wozu haben wir den Phase Door-Zauber? Die Wand im Nordwesten läßt sich bezaubern, und die Gruppe kann hindurchschlüpfen.

Nach einigem Suchen werden die Abenteurer auf Tslota treffen. Rennen Sie erst einmal weg, und sichern Sie das Spiel. Danach können wir uns zur Attacke rüsten. Tslota muß nicht mit dem Nightspear bekämpft werden, dies geht mit der Stoneblade viel leichter von der Hand. Jedoch würde er nach seinem Ableben immer wieder erscheinen, wenn der Speer nicht die Seele des Unholdes aufnehmen und der Wiederbelebung einen Riegel vorschieben würde.

Tslota war einmal. Von seinen sterblichen Überresten können wir seinen Kopf und sein Herz an uns nehmen. Danach können die Abenteurer diesen schrecklichen Ort verlassen. Zeigen Sie nun das erbeutete Haupt des Finsterlings dem König, der darüber so erfreut ist, daß er uns für würdig genug erklärt, um den Sacred Grove zu betreten. Also, ab zum Sacred Grove. Dort finden wir eine Tür, die auch sogleich durchschritten werden sollte. Dort stößt die Gruppe auf eine Inschrift und eine Statue von Valarian. Folgendes ist zu lesen: In live my heart knew but one ache, one task undone. Heal that pain so I may rest, and what is mine is yours.

Die Tat, von der hier die Rede ist, war die Vernichtung von Tslota. Da dies schon erledigt ist, legen wir das erbeutete Herz auf die dort befindlichen Stäbe. Haben Sie noch das Water of Life? Wer es weggeworfen hat, hat schlechte Karten und muß noch einmal den Kristallpalast aufsuchen. Denn hier wird erneut eine Portion dieser göttlichen Flüssigkeit benötigt. Wir kippen es über das Herz, und siehe da, es beginnt zu schlagen. Nach einem Moment Wartezeit explodiert das Ganze und legt dabei einen bisher verborgenen Eingang frei. Hinter dieser Tür und den folgenden Räumen genau suchen, denn hier findet die Party zwei außerordentlich wichtige Gegenstände. Nämlich den gesuchten Bogen Valarians und die dazugehörigen Pfeile. Im Besitz dieser guten

Stücke verlassen wir Arboria und Hawkslayer unsere Party. Er geht – ob man will oder nicht.

Machen Sie sich mit der Party auf den Weg nach Skara Brae, und suchen Sie dort das Review Board auf.

Gelidia, die Eiswelt

Der alte Mann dort bedauert Valarians Ableben zwar, hat aber einen neuen Job für unsere Abenteurer. Diesmal schickt er uns in die Eisdimension Gelidia. Dort sollen die Helden Den Wand of Power und die Sphere von Lanatir besorgen. Leichter gesagt als getan.

In Gelidia wird die Party schnell feststellen, daß der Packungstext wahr ist; hier kann man tatsächlich einfrieren. Also so schnell wie möglich nach Süden rennen, denn hier befindet sich der Eingang zum Dungeon. Außer diesem gibt es in Gelidia noch ein Gebäude, aber dies muß nicht unbedingt besucht werden. Wen es trotzdem reizt, der findet es, wenn er vom Dungeon aus sechs Felder nach Norden und fünf Felder nach Osten wandert. Dort gibt es ein paar Informationen über Gelidia, wie es zu dem Eissturm kam, wer Lanatir ist und noch einiges mehr.

Bevor wir uns wieder zu Dungeon begeben, der Ice Keep, sollten Sie folgendes wissen: Die gesuchten Gegenstände sind zwar in der Ice Keep versteckt, aber auch gut bewacht. Um an sie zu gelangen, gilt es durch drei Wards zu wandern. Diese Wards wurden durch mächtige Zaubersprüche erschaffen und können nur durch ebenso mächtige Zauber überwunden werden. Dies wird sehr wichtig. Beim Durchstreifen von Gelidia kann die Party noch einen extrem mächtigen Gegenstand finden: Das DEATHHORN. Dieses kann der Barde verwenden. Wird es gegen eine Gruppe von Monstern angewendet, werden die Gegner durch 'critical hits' getötet, sofern sie keine magische Abwehr aufgebaut haben. Da dieses Item recht selten ist, sollten Sie es gut verwahren.

Nun endlich zur Ice Keep. Gleich im ersten Raum tischt uns eine Inschrift haarsträubenden Unsinn auf. Sie vermeldet, daß die Party auch in diesem Dungeon erfrieren könne. Dies stimmt nicht. Weiterhin ist in diesem Eingangsraum ein steinerner Wächter, der uns nach unserem Namen fragt. Schlau wie wir sind, verraten wir natürlich nicht unseren eigenen, sondern geben entweder HAWKSLAYER oder ALENDAR ein. Daraufhin erscheinen Stufen, die uns Zugang zum zweiten Stockwerk gewähren.

Hier finden sich außerdem drei weitere steinerne Wächter, mit denen die Party in der beschriebenen Art und Weise verfahren sollte. Die Reaktion ist immer dieselbe, es erscheinen Stufen nach oben. Wir bleiben aber im ersten Stockwerk.

Dort gibt es im Nordwesten eine Kreatur, die uns nicht passieren läßt. An der Wand findet sich ein seltsamer Vers (mal wieder). In der nordöstlichen Ecke erwartet uns dasselbe, nur hier befindet sich außerdem noch ein magischer Vorhang. In der südöstlichen Ecke haben wir dann eine Mauer und einen neuen Vers.

Ungefähr in der Mitte der nördlichen Außenwand des

Karte zu Pool of Radiance

Dungeons findet die Party dann einige Kreise, deren inneres leer ist. Keine Frage, da muß etwas hinein, nur was? Nun, es sind je ein cristal circle, ein smokey circle und ein black circle. Also muß da irgend etwas, was diese Farbe hat, hinein. Und, es muß auch etwas mit den Türen in den Ecken zu tun haben, die wir bisher noch nicht betreten konnten. Wenden wir uns wieder der Tür mit der Kreatur in der nordwestlichen Ecke zu. Nach einigem Herumrätseln kommt die Party zu folgendem Schluß: Zu jeder Zeile des Verses gehört ein Zauberspruch, der hier angewendet werden muß. In diesem Falle sind dies: INWO (wolf to state hunger), WIHE (a hero true, but not one at all), FOFO (focus its attention) INVI (but better not be seen at all). Alles ganz einfach, wenn man weiß wie, gell. Nach dieser Prozedur verschwindet die Kreatur und gibt eine Passage frei.

Die Party stellt nun fest, daß es sich hier um einen Durchgang zu einem Turm, dem grey tower (smokey), handelt.

Dieser Turm besteht aus nur vier Stockwerken, die jedes für sich auch recht klein (5x5 Felder) ausgefallen sind. Jedoch finden sich eine Menge Türen, die nur von einer Seite her betreten werden können und so für einige Verwirrung sorgen. Also, tüfteln Sie ruhig ein wenig herum, und lesen Sie die Inschriften. Alles wollen wir ja auch nicht verraten.

Im vierten Obergeschoß des Turmes trifft die Party dann auf die Herren des Bauwerkes: Sieben graue Zauberer. Wer beim Auffinden der Finsterlinge Probleme hat, kann folgenden Weg nachvollziehen. Von den Stufen aus nach Osten, dann nach Norden und wieder nach Osten. Hier befindet sich eine Inschrift. Jetzt nach Norden, wieder nach Osten. Es folgt ein Feld, auf dem Spellpoints abgezogen werden. Jetzt die Party mit APAR ein Feld nach Süden zaubern, zwei Felder weiter nach Süden, und die Gruppe steht den Wizards gegenüber. Die grauen Zauberer haben schon mehr als einen Abenteurer in die ewigen Jagdgründe geschickt, also vorher einmal abspeichern. Nun entbrennt ein heftiger Kampf, den die Abenteurer hoffentlich für sich entscheiden können. Ein kleiner Tip, benutzen Sie das DEATH-HORN.

Noch eine kleine Anmerkung zu den Specials. Wer in Gelidia eine DEATH FIGN findet, kann sich glücklich schätzen. Werfen Sie eventuell vorhandene Specials raus und nehmen dafür den DEATH FIGN auf und beleben ihn wieder. Es erscheint der allseits beliebte schwarze Tod (black death). Die Figur hat über 600 Hitpoints und einen guten AC-Wert, der sie recht widerstandsfähig macht. Außerdem teilt er Schläge für über 2000 Hitpoints aus oder zaubert, daß die Schwarte kracht.

Zurück zu den grauen Zauberern, die inzwischen besiegt sein sollten. Als Belohnung erhält die Party eine smokey lens (!), die, man glaubt es kaum, exakt in einen Kreis des Stockwerks paßt.

Wieder zurück im Erdgeschoß, inzwischen sollte die erbeutete Linse mit 'use' an ihren angestammten Platz gebracht worden sein. Nun sollte die Gruppe sich der Ecke mit dem magischen Vorhang widmen. Die Verfahrensweise ist hier dieselbe wie bei der Kreatur, nur mit anderen Zaubersprüchen. LEVI ANMA PHDO.

Auch hier findet die Gruppe wieder einen Turm, der wiederum aus vier Stockwerken besteht.

Im dritten Level finden sich Hinweise auf eine extrem wichtige Kleinigkeit, die die Gruppe sich gut merken sollte: Cala und Hawkslayer haben geheiratet.

Im vierten, dem obersten Stockwerk treffen die Abenteurer dann wieder auf Zauberer, dieses Mal sind es sechs weiße Zauberer, die uns böse gesonnen sind. Es empfiehlt sich also wieder, das Spiel vor Antritt des Kampfes zu speichern. Auch diese Schlacht ist alles andere als einfach.

Sind die Bösen dann niedergekämpft, erwartet die Helden auch hier ein heißbegehrter Gegenstand. Diesmal ist es eine Kristallinse. Auch diese setzen wir an den entsprechenden Platz im Level.

Es bleibt ein letztes versiegeltes Portal, das wir mit den Zaubersprüchen GRRE, SHSP, FEAR, SUEL und SPBI öffnen. Dahinter erscheint der Zugang zum schwarzen Turm. Nicht umsonst heißt diese Örtlichkeit schwarzer Turm, hier sind fast alle Wände unsichtbar. Doch glücklicherweise macht die Automap-Funktion hier keine Unterschiede und kartographiert auch die nicht sichtbaren Wände. Ansonsten findet sich hier nichts besonderes, abgesehen von den im obersten Stockwerk residierenden fünf schwarzen Zauberern.

Die Abenteurer sollten auch diese Burschen in der bewährten Art und Weise niederkämpfen. Der Preis des Kampfes ist diesmal eine schwarze Linse. Wenn auch diese an ihren angestammten Platz gebracht wurde, öffnet sich ein Durchgang zum Ice Dungeon.

Im ersten Level dieses Verlieses befindet sich, außer Unmengen von Erfahrungspunkten, nichts sonderlich Wichtiges. Die Treppen in das nächste Level sind im äußersten Nordosten. Der folgende zweite Level ist kleiner und birgt außerdem ein Rätsel: Here lies Lanatir, last guardian of all magics. Only in the name of his blood may you enter. Tja, jetzt ist guter Rat teuer. Einfach Lanatir eingeben, funktioniert nicht. Aber, Hawkslayer hat doch CALA geheiratet, vielleicht war sie Lanatirs Tochter?! Und tatsächlich, CALA ist die richtige Antwort. Eine Tür öffnet sich, und wenig später entdecken die Helden die gesuchten Gegenstände. Nun aber nichts wie raus aus dieser eiskalten Hölle. Der arme Alte im Review Board ist auch über die Nachricht von Lanatirs Tod geschockt. Was ihn aber nicht daran hindert, die Party mit einem neuen Auftrag zu betrauen. Wieder sucht er nach magischen Gegenständen, die diesmal in der Dimension Lucencia versteckt sein sollen.

Wie es dort weitergeht, welche Gefahren, Rätsel und Abenteuer dort auf Ihre Party warten, das verraten wir Ihnen in der nächsten JOYSTICK.

Pool of Radiance

Die Stadt Phlan und deren Umgebung stellt derzeit ein sehr beliebtes Ausflugsziel für Hobbyabenteurer dar. Nachdem wir in einigen früheren Ausgaben von JOYSTICK schon einmal ein paar Tips zu diesem Spiel hatten, meldet sich diesmal unser Phlan-Experte Stefan Riddering mit vielen neuen Hinweisen zu Wort.

Der vierte Auftrag: Cadorna Textile House

Um diesen Auftrag zu einem guten Ende zu bringen, ist die Mitgliedschaft eines Cleric notwendig. Achten Sie darauf, daß dieser schon das dritte Level erreicht hat. Hier begegnet der Party eine neue Monsterklasse, die Gouhls und die Wights, mit welchen der Cleric recht gut umzugehen versteht.

Den Weg können Sie aus dem Abenteurerjournal entnehmen, und zwar auf der Karte Seite 26. Unterwegs empfiehlt es sich, besonders bei Kutos Well vorsichtig zu sein. Sind Sie glücklich angekommen, lassen Sie Ihre Helden nach einem quadratischen, ein Feld großen Gebäude Ausschau halten. An diesem Bauwerk befindet sich ein Schild mit der Aufschrift: Only Thiefes. Dort hinein schicken wir den Dieb unserer Party und niemanden sonst. Schicken Sie mehr als einen oder gar eine Person anderer Charakterklasse, kostet es diesen eine Menge Hitpoints oder gar das Leben. Im Gebäude trifft



Ihr Parlamentär auf einen Dieb, der seine Dienste feilbietet. Er geleitet die Party zu einer Stelle ganz in der Nähe des Schatzes. Dort machen wir uns erst einmal auf eine Auseinandersetzung mit einer Horde Hobgoblins. Sind die Finsterlinge verarztet, suchen die Helden eine bestimmte Person. Der Bursche heißt Skullcrusher und schließt sich der Party an. Wenn Sie den Burschen rekrutiert haben, ist die Hälfte des Jobs schon erledigt. Ein Tip, in einem der Häuser finden Sie einen Hobgoblin Priester, ganz in dessen Nähe hält sich auch Skullcrusher auf. Den Priester bekämpfen, denn er besitzt einen wichtigen Schlüssel. Außer dem Schlüssel findet die Party in der Behausung des Priesters noch Waffen und Schätze. Die Waffen können gefahrlos benutzt werden, die Halsbänder allerdings sollten Sie links liegen lassen. Die Dinger sind so gut wie immer verflucht und zeitigen negative Auswirkungen. Skullcrusher ist ein Gefangener des Hobgoblin Priesters und liegt angekettet in einem Raum der Priesterbehausung. Mit dem erbeuteten Key können wir Crushers Kette öffnen und den Kerl befreien. Wenn Sie nun mit Ihm reden, bietet er seine Hilfe an. Außerdem erfahren wir von Crusher noch das der Anführer der Hobgoblins in einem geheimen Raum residiert. Gehen Sie aus dem Haus des Priesters folgenden Weg: E E E S E E E. Dort sollten Sie eigentlich den geheimen Unterschlupf finden. Sind die Hobgoblins niedergekämpft, ist der Textilhausjob erledigt und die Party kann zurück zur Citty Hall.

Der fünfte Auftrag: Temple of Bane

Werfen Sie zunächst einmal einen computergesteuerten Charakter aus der Party raus, Sie brauchen den Platz für ein anderes Mitglied. Es handelt sich bei dieser Person um einen Cleric, den Ihre Party zwischen den beiden Tempeln von Tyr findet. Der Bursche hört auf den Namen Dirten. Die so ergänzte Abenteurergruppe begibt sich zum Hafenmeister von Phlan. Erwerben Sie ein Ticket für die Fahrt in die Bay of Phlan. Dort angekommen, nimmt die Gruppe den Südeingang in die Stadt und findet sich im Stadtteil Wealthy wieder. Von dort aus führt der Weg immer nach Westen. Die Abenteurer sollten vorsichtig sein, denn unterwegs begegnen ihnen immer wieder herumstreifende Orchorden. Mit diesen wird man zumeist durch Verhandeln fertig, doch mitunter läßt sich ein Kampf nicht vermeiden. Im Tempel angekommen, suchen die Helden erst einmal den Altar im Inneren auf und zerstört ihn. Jetzt überstürzen sich die Ereignisse. Die Türen fliegen auf, und jede Menge Orcs stürmen herein, um das eben begangene Sakrileg zu sühnen. Nun hilft nur noch Waffengewalt und Zauberei. Sind die Orcs besiegt, durchsuchen die Helden den Tempel, denn dort gibt es viele Reichtümer zu entdecken. Damit ist wieder ein Auftrag erledigt.

Der sechste Auftrag: Kovel Mansion

Um diesen Auftrag zu erledigen, muß die Party wieder den Hafen aufsuchen und sich erneut ein Ticket zur Bay of Phlan kaufen. Dort nimmt die Party den nördlichen Eingang und ist damit auch schon in Kovels Mansion. Hier gibt es im Grunde keine Reihenfolge, in der die Häuser abgesucht werden sollten, da die Party sowieso in fast jedes Bauwerk hinein muß. Jedoch tauchen nach einer Weile zwei Meisterdiebe auf, die verfolgt werden sollten. Nach einigen Metern teilen sich die beiden und gehen, jeder für sich, eigene Wege. Verfolgt man einen der Diebe, gibt er nach einiger Zeit auf und verspricht als Gegenleistung für sein Leben, all seinen Diebeskollegen mitzuteilen, daß die Party unbehelligt ihres Weges ziehen darf. Gehen Sie nicht auf dieses Geschäft ein, es ist eine Lüge des Diebes. Ansonsten gilt es bei diesem Auftrag, möglichst alle Gebäude von Kovel Mansion nach Wertgegenständen zu untersuchen.

Der siebte Auftrag: Das Camp der Nomaden

Zunächst führt der Weg wieder einmal in den Hafen, wo ein Ticket zur östlichen Küste gekauft wird. Nach der Überfahrt geht es vier Schritte nach Osten und dann bis zum Ende des Waldes nach Norden. Nun den Waldrand in Richtung Westen entlanggehen, bis die Party zum Nomadencamp gelangt. Bei dem Versuch, das Camp mal so zu Besuch zu durchwandern, gerät man in einen Hinterhalt der Nomaden. Hier jedoch erst einmal verhandeln. Es stellt sich heraus, daß die Nomaden so böse nicht sind und die Party sogar zu einem Festessen einladen. Während dieser Feier wird die Gruppe gefragt, ob sie dem Stamm nicht gegen dessen Feinde helfen könne. Ein Auftrag, der gerne angenommen wird, da die Party ja genau aus diesem Grunde hier ist. Nach dem Fest werden die Helden zu einer Hütte geleitet, in der sie sich erst einmal einen Tag von dem anstrengenden Fest erholen kann. Diese Ruhephase wird vom Häuptling der Nomaden gestört, der eine Hiobsbotschaft bringt. Eine Armee von Kobolden würde sich dem Lager nähern, und die Zeit des Kämpfens sei gekommen. Hier kann man zwar noch wählen, ob man nun am Kampf teilnehmen möchte oder doch lieber Fersengeld gibt. Der Auftrag kann allerdings nur durch den Kampf vollendet werden. Ist diese Schlacht glücklich überstanden, gibt es eine reichhaltige Belohnung, und der Job ist erledigt.

Der achte Auftrag: Der Koboldkönig

Dieser Auftrag beginnt wieder mit einer Seefahrt. Diesmal nimmt die Party die Fähre an das östliche Ufer. Dort angekommen, führt der Weg zum Twilight River und dann an dessen Ufer entlang.

Nach einer Weile wird die Abenteurergruppe von einer Horde Kobolde angegriffen, die zu besiegen es zunächst einmal gilt. Unterziehen Sie nach dem Kampf die Umgebung einer genaueren Inspektion. Dabei sollten die Helden im Osten neben dem Anfang des Flusses auch zwei Höhlen entdecken. Eine große und eine kleine. Um sich gar nicht erst in dem labyrinthartigen Höhlensystem zu verirren, läßt die Party die kleine Grotte links liegen und wendet sich der großen zu.

Dort begegnen Sie nach wenigen Schritten einer Wyvern, die der Gattung der Drachen angehört. Im nun folgenden Kampf hat sich der Zauberspruch 'stinking Cloud' bewährt. In der nordöstlichen Ecke finden die Helden nach dem Kampf das Nest des Untiers. Dort gibt es einiges an Schätzen auszuheben. Im Westen der Höhle befindet sich eine Treppe, über die der weitere Weg führt. Am Ende der Treppe finden wir einen betrunkenen Kobold. Wecken Sie ihn, und lassen Sie sich von ihm zum König bringen.

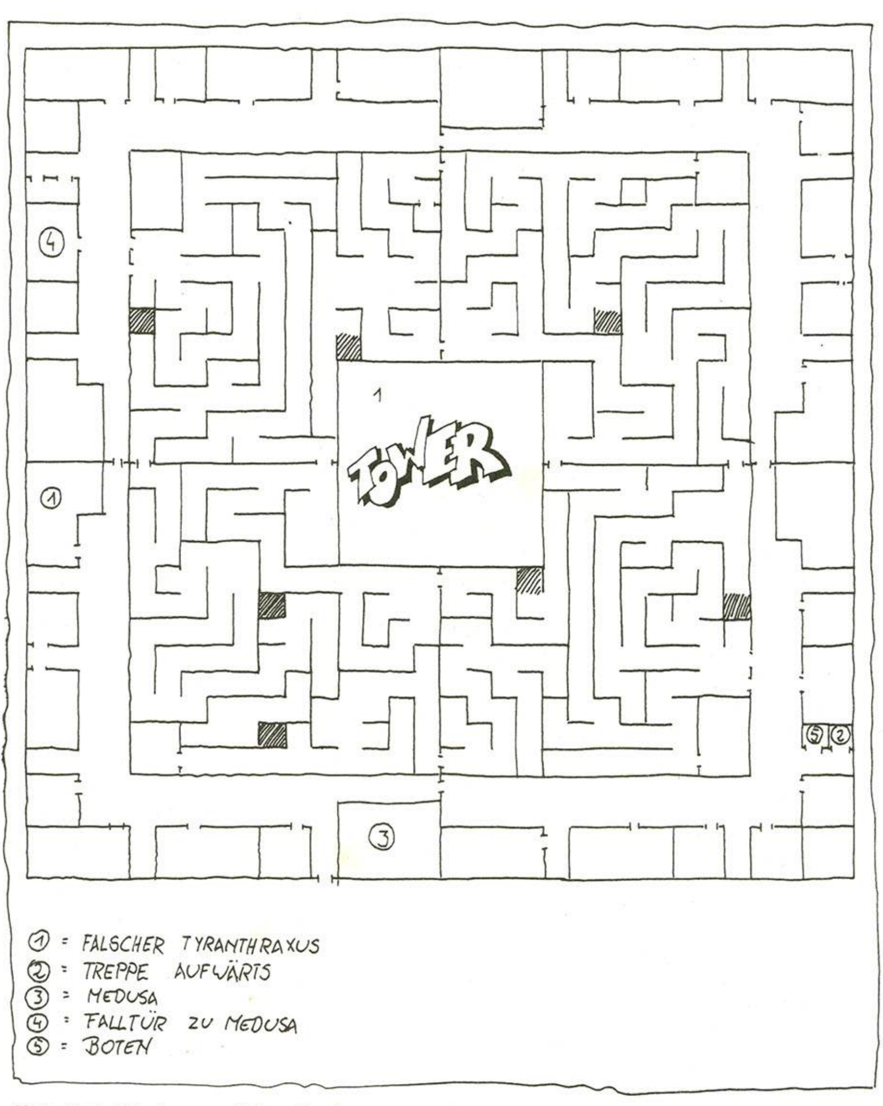
Die Party wird zwar in den Thronsaal geführt, doch dort erwartet sie nicht der Koboldkönig, sondern dessen Leibwache, die nicht gerade freundlich gesonnen ist. Die folgenden Kämpfe werden sehr schwer werden, also ist Vorsicht und gelegentliches Speichern ratsam.

Nach dem Sieg folgt die Suche nach dem König, der sich in einer Kammer in der Nähe des Thronsaals versteckt hält. Wenn die Abenteurer den König dann gefunden haben, erträgt dieser die Schmach der Niederlage nicht und begeht Selbstmord. Aber noch ist Ihr Auftrag nicht erledigt, es gilt, noch ein wenig herumzusuchen. Dabei wird Ihnen eine Flasche in die Hände fallen, in der sich ein guter Geist befindet.

Die Flasche muß die Party zur Quelle des Stojanow Flusses bringen. Dort haust ein Drache, der die Flasche in Empfang nimmt und der Party einen außerplanmäßigen Auftrag anbietet. Worin dieser Job besteht, wollen wir hier nicht verraten, denn der offizielle Teil der Operation 'Koboldkönig' ist beendet und die Party kann nach Phlan zurück.

Der neunte Auftrag: Lake Kuto

Dieser Job beginnt mal wieder mit der fast schon obligatorischen Überfahrt, die die Party diesmal an das östliche Festlandufer führt. Von dort aus geht es weiter zum Stojanow River, dem die Party flußaufwärts, bis zu einem See folgt. Am nördlichen Ufer des Sees finden die Helden ein Boot, mit dem die Party zur Insel in der Mitte des Sees übersetzen kann. Etwa in der Mitte der Insel befindet sich eine Pyramide. Den Weg durch die Pyramide können Sie Ihrem Abenteurerjounal entnehmen. Schauen Sie unter Eintrag 26 nach. Die Totenköpfe, die sich in dieser Zeichnung befinden, weisen auf Teleporter hin. Einer dieser Teleporter befördert die Party vor eine Tür. Dort wird die Antwort auf ein Rätsel gesucht, die mit der Wählscheibe aus der Packung auch recht gut gefunden werden kann. Hinter der Tür findet die Party einen Raum, in dem sich auch einige Röhren befinden, die zerstört werden müssen. Die Party sollte nach der Vernichtung der Röhren ein wenig auf Distanz gehen, da die Dinger noch explodieren. Danach sollte die Gruppe noch einmal die Räume auf diesem Level untersuchen. Dort finden die Abenteurer noch eine Gruppe von Echsenmenschen (lizardmen), die zur Rede gestellt werden sollten. Nach diesem Gespräch lassen wir die Echsenmenschen laufen. Eine großherzige Tat, die uns bei unserem nächsten Auftrag



Karte Pool of Radiance – Valjevo Castle

zum Vorteil gereicht. Um den Auftrag zu erfüllen, gilt es nun noch, den Zauberer, der hier haust, zu finden und zu besiegen. Danach muß noch ein Schalter betätigt werden. Stellen Sie ihn auf 'Blau' ein. Danach können Sie sich auch schon wieder zurück nach Phlan begeben.

Der zehnte Auftrag: Old Wizard Castle

Um diesen Auftrag zu beginnen, gilt es wieder zum Festland überzusetzen. Zur genaueren Orientierung empfiehlt es sich, die Karte aus dem Abenteurerjournal, die das Gelände 'near Phlan' darstellt, zu betrachten. In der nordöstlichen Ecke dieser Karte befindet sich hinter einem Gürtel aus Marschland ein kleiner Wald. In dessen Mitte finden die Abenteurer das Schloß. Dort angekommen, suchen wir nach einem alten Echsenmann. Nun kommt den Abenteurern zugute, daß sie beim letzten Auftrag die Echsenmänner ungeschoren ließen. Die Kerle waren nämlich die Söhne des Alten. Der fragt nun nach dem Wort, das uns die Guten beim letzten Auftrag mitteilten. Wenn Sie es nicht aufgeschrieben haben, brauchen Sie sich nun keine grauen Haare wachsen zu lassen, Sie können es im Abenteurerjournal unter Eintrag 35 noch einmal nachlesen und mit der Codescheibe aus der Runenschrift übersetzen.

Wird dieses Wort nun eingegeben, taucht eine Horde anderer Echsenmänner auf und fordert den Alten zum Duell. Da dieser leider nicht mehr der frischeste ist, fragt er die Party, ob nicht einer der Helden an seiner Stelle kämpfen könne. Suchen Sie Ihren stärksten Helden aus, und lassen Sie ihn den Kampf austragen. Ist das Duell gewonnen, haben wir uns der Unterstützung der Echsenmenschen versichert – und die garantieren uns, sich dafür nicht mehr mit dem 'Boß' zusammenzutun. Damit wäre auch dieser Auftrag zu einem glücklichen Ende gebracht.

Der elfte Auftrag: Die Befreiung der Sklaven

Da es fast schon zum guten Ton gehört, zu Anfang einer neuen Aufgabe eine kleine Seereise zu unternehmen, besorgen wir uns ein Ticket zum Westufer. Dort durch-

sucht die Party das Gelände um die 'Stormy Bay', denn dort liegt das Lager der Sklavenhändler. Dort angekommen, gibt es drei unterschiedliche Möglichkeiten, den Job zu erledigen. Erstens: Sie suchen den Kapitän und kaufen ihm seinen kleinen Sklaven ab und besorgen ihm einen Paß. Zweitens: Sie bekämpfen den Kapitän und befreien den kleinen Sklaven so. Drittens: Sie machen einen Rundumschlag und befreien alle Sklaven, was von allen drei Möglichkeiten bei weitem die schwierigste ist. Ansonsten kann zu diesem Auftrag nicht viel Hilfe gegeben werden. Ein Tip noch, die Wachen tragen eine Waffe bei sich, die nicht in den Läden gekauft werden kann, die schwere Armbrust (heavy crossbow).

Der zwölfte Auftrag: Zhentil Keep

Nach der obligatorischen Seereise, die diesmal zum westlichen Ufer führt, folgt eine ausgedehnte Wanderung. Wo Sie die Zhentil Keep finden, entnehmen Sie am besten der Karte 'Area near Phlan'. Hat die Party die Zwingfeste erreicht, stolpert sie vor der Burg über eine Gruppe Soldaten, die gerade angeritten kommen. Diese Patrouille geleitet die Gruppe ins Innere der Feste. Dort begegnen die Helden dem Kommandeur der Truppe, dem sie das Päckchen, das es abzuliefern gilt, aushändigen. Daraufhin lädt er zu einem abendlichen Festbankett ein. Während des Essens ist Vorsicht geboten, da der Offizier versucht, Ihre Abenteurer auszufragen. Nach dem Bankett wird den Abenteurern ein Raum für die Nacht zugewiesen. Und trotz der überschwenglichen Gastfreundschaft sollte die Gruppe auf einen Wachposten nicht verzichten. In der Nacht ereignet sich nämlich ein Angriff, den es unbeschadet zu überstehen gilt. Sind die Angreifer niedergekämpft, können die Abenteurer Zhentil Keep verlassen. Damit wäre dann auch der letzte offizielle Auftrag erledigt, womit das Spiel allerdings noch nicht zu Ende ist. Es gibt da nämlich noch einige Geheimaufträge!

Der dreizehnte Auftrag: Stojanow Gate

Ganz gegen unsere liebgewonnene Gewohnheit, Aufträge mit einer Seereise zu beginnen, bleibt die Party an Land. Der Weg zum Stojanow Tor führt durch die Slums, vorbei an Kutos Well und über den Podol Platz, an dem wir nach Norden abbiegen. Am Stojanow Tor angekommen, empfiehlt es sich, die Abenteurer gesundheitlich und zaubertechnisch wieder auf Vordermann zu bringen. Danach gilt es, einen hier residierenden Händler zu finden. Von ihm kann die Party einen Wagen kaufen, mit dem man unbeschadet das Tor passieren kann. Sollte hier etwas schiefgehen, bleibt immer noch die Möglichkeit offen, das Tor zu stürmen. Hier begegnet uns eine neue Monsterklasse, die Ettins. Die Burschen sind sehr stark und entsprechend gefährlich. Hat die Party das Gemetzel am Tor überstanden, kann auch dieser Auftrag zu den Akten gelegt werden und sich mit dem nächsten Job versorgen.

Der vierzehnte Auftrag: Der Angriff auf Valjevo Castle

Der Weg zum Schloß Valjevo ist bekannt. Bis zum Stojanow Tor und von dort aus weiter nach Norden. Dort angekommen, gilt es, eine Gruppe von Waschfrauen zu finden. Den Damen teilen wir mit, daß wir gekommen sind, um den 'Boß' zu töten. Daraufhin bekommen die Abenteurer ein paar Klamotten geschenkt, mit denen man sich gut verkleiden kann. Solchermaßen getarnt, durchsucht man das Gelände, bis die Party auf eine Gruppe von drei Feuerriesen und einem Kämpfer der vierten Stufe trifft. Der Preis dieses Kampfes ist ein ganzer Batzen Erfahrungspunkte. Bei den Besiegten findet sich einige Beute, insbesondere die Feuerriesen tragen pro Mann und Nase zirka 10000 Goldstückchen bei sich. Bei einer weiteren Suche begegnen wir einem verrückten Priester, der umgehend zu seinem Gott befördert werden sollte. Nun lassen wir unsere Helden den Raum, insbesondere den Altar, untersuchen. Es kann nun auch ein Camp aufgeschlagen werden, wobei man allerdings vorsichtig sein sollte, da sich hier etwas Unheimliches herumtreibt, das den Helden 5 bis 15 Hitpoints abzieht. Nach einer ansonsten ruhigen Rast gehen die Abenteurer weiter nach Norden. Es folgt ein Tor. Hinter diesem Tor sind wir dem Eingang des Schlosses schon recht nahe. Allerdings gilt es nun, noch einen Irrgarten zu durchqueren, zu dem keine Karte gezeichnet werden kann. Gute Dienste leisten hier die Journaleinträge 15. und 29. Im Irrgarten befindet sich ein Teleporter. Diesen finden Sie mit ein bißchen Suchen selbst. Wenn Sie die Meldung erhalten 'you fell a sudden disorientation', haben Sie ihn gefunden. Nun immer wieder den Teleporter betreten, und zwar so lange, bis die Reise vor einer Wand endet.

In der Burg gibt es zwei Räume. Im ersten findet man einen falschen Tyranthraxus (big boss) und im zweiten an dessen südlicher Wand eine Geheimtür (einfach dagegenlaufen). Dort finden die Helden eine Treppe, die sie auch gleich nach oben steigen. Sie gelangen so in einen Raum, in dem eine weitere Treppe wieder nach unten führt. Folgen Sie diesen Stufen. Dort lauert der Party auch schon die Medusa auf, die sogleich vernichtet werden muß. Zögern die Helden zu lange, werden sie von Medusa zu Stein verwandelt. Danach die Treppe wieder nach oben und die nördliche Wand dieser Kammer untersuchen. Auch hier findet sich wieder eine Geheimtür, hinter der eine Treppe nach oben führt. Oben halten die Abenteurer sich westlich, bis sie auf zwei Türen treffen. Eine nach Westen und eine Richtung Süden. Hinter der südlichen Tür lauert nun der echte Big Boss. Einer wüsten Schlacht steht nichts mehr im Wege. Am besten noch einmal speichern, bevor Sie sich mit dem Big Boss anlegen!

Hillsfar

Kaum getestet, schon haben wir die ersten Tips zu dem neuen D&D-Spiel. Christoph Jedral aus Stuttgart hat Hillfar erkundet und uns seine Erfahrungen mitgeteilt.
Gleich zu Beginn des Spieles sollten die Gilden aufgesucht werden, damit man Aufträge erhält.
Die ersten Jobs, die hier zu haben sind, führen den Charakter in die Arena und in Tannas Target Range.
Der erste Gegner, dem Ihr Held in der Arena begegnet, ist der leichteste, jeder weitere ist stärker als der vorhergehende. In den Pubs kann man viele Hinweise auf die Kampftechnik der einzelnen Gegner erhalten.
Bei Tannas Target Range vor jedem Wettkampf trainieren. So kann man in Erfahrung bringen, welche Ziele die meisten Punkte bringen und welche Waffen die größte Wirkung zeigen. Ein Tip: Wenn Sie die Ratte im Stand treffen, gibt es 2500 Punkte dafür.
Im Spiel verstecken sich einige geheime Reitstrecken, die mit einem Fragezeichen gekennzeichnet sind. Einige Orte wie z.B. Dead Dragon, Wizards Labyrinth oder Rock Quarry können nur über solche geheimen Wege erreicht werden. Bei der Trading Post Station kann man sich bessere Pferde besorgen. Je höher die Erfahrungswerte Ihres Charakters, desto schwieriger werden die Reitstrecken.
So das war's mit der Helpline für diesen Monat. Also tschüß bis zum nachsten Monat und einstweilen viel Spielspaß!

(hs)

Zak McKracken

Die Lösung, Teil 2

In der letzten Ausgabe hatten wir uns die Schriftrolle aus der Steinfigur angeeignet. Wie geht es aber nun weiter? Lesen Sie selbst:

Immer noch in Lima

Das Beste, was man im Augenblick tun kann, ist eigentlich nur abwarten und keinen Tee trinken. Dies aus dem einfachen Grunde, um das Geld für den Rückflug zu sparen. Es erscheint nämlich nach kurzer Zeit ein verkleidetes Alien und nimmt uns gefangen (das geschieht allerdings nur auf der Plattform), und bringt uns zurück nach San Francisco.

Die Befreiung

Falls wir einmal das Pech haben sollten, von den Alien Mindbenders gefangengenommen zu werden, ist es eigentlich gar nicht so schwer, sich wieder zu befreien.

Wenn wir in die Verdummungsmaschine gesperrt worden sind, fangen unsere Befehlscodes langsam an zu verschwinden. Um uns aus dieser mißlichen Lage zu befreien, ziehen wir zunächst einmal die Brille und den Hut auf. Das Alien, das dann bald vorbeischaut, wird uns dann für einen der seinen halten und uns wieder freilassen. Sowie es verschwunden ist, gehen wir an den Schrank ganz links, öffnen ihn, und nehmen unsere gesamte Habe wieder an uns. Mit dem ganzen Kram gehen wir freundlich an dem Alien im TPC-Gebäude vorbei und ziehen dann draußen auf der Straße die Brille und den Hut wieder ab.

Falls wir, aus welchen Gründen auch immer, die Brille und den Hut nicht mehr besitzen sollten, können wir uns auch befreien, indem wir warten, bis der Verdummungsprozeß abgeschlossen ist, und wir von den Aliens hinausgeworfen werden. Draußen warten wir dann solange, bis unser Befehlssatz sich wieder regeneriert hat, und können zurück zu unserer Wohnung gehen. Dort lösen wir die Bretter am Fußboden und können so in den geheimen Raum gelangen, um uns dort unsere Sachen in dem oben erwähnten Schrank wieder anzueignen.

Das Bermuda-Dreieck

Während des einmaligen Fluges in dem Doppeldecker wird man von einem geheimnisvollen Raumschiff angezogen. Der Pilot, der dieses schon öfters erlebt hat, aktiviert daraufhin einen Beamapparat, der das Flugzeug sicher in das Raumschiff befördert. Den Code, den der Pilot an der Farbtafel benutzt, sollte man sich unbedingt merken, damit man das Raumschiff später auch wieder verlassen kann.

Wenn der Beamer anläuft, sollte man auf jeden Fall aufpassen, daß man nicht im gekennzeichneten Bereich steht!

Sobald uns der Pilot verlassen hat, drücken wir auf den Klingelknopf neben der Tür. Spätestens an dieser Stelle sollte man Hut und Brille abziehen. Von dem Alien, das uns die Tür öffnet, wird man jetzt zu dem Oberalien gebracht, das sich als King Elvis verkleidet hat. Dieser überlegt genüßlich, was man den Fremden denn alles so antun könnte. In dieser Zeit können wir uns im Raumschiff frei bewegen. Also flugs nach rechts, an den Lottodictor und die Gewinnzahlen für die nächste Woche aufschreiben. Dann wieder schnell zu King Elvis, und diesem die Fanclub-Karte zeigen. Als einen seiner Fans kann er uns natürlich nicht töten. Von dem Gehilfen des Kings werden wir wieder in den Vorraum gebracht. Hier erhalten wir eine zweite Kombination, die man sich aber nicht zu merken braucht. Jetzt geben wir die Kombination ein, die wir von dem Doppeldeckerpiloten bekommen haben. Schnell auf die Beamplattform, und schon befinden wir uns im freien Fall über dem Meer. Jetzt wird der Fallschirm geöffnet, und wir landen nach einer mehr oder weniger langen Zeitspanne relativ unsanft im Wasser. Dort spielen wir auf dem Kazoo, worauf ein Delphin erscheint. Mit Hilfe des blauen Kristalls verwandeln wir uns nun in das Meeressäugetier. Als Delphin tauchen wir dann zu der Unterwasserstadt, wo wir das Seegras abrupfen, das sich ganz außen befindet. Siehe da: Hier verbirgt sich der unterste Teil der Device. Diesen bringen wir in unseren Besitz. Vorläufig wird er allerdings noch als "Glowing Object" bezeichnet. Dann schwimmen wir zu Zak zurück und übergeben ihm das Glowing Object. Um wieder wegzukommen, müssen wir uns von den Aliens gefangennehmen lassen.

Nachdem wir uns aus den Händen der Aliens wieder befreit haben, gehen wir schnurstracks in das LL-Gebäude und kaufen ein Lottoticket. Auf die Abfrage der Zahlen geben Sie die an, die der Lottodictor ausgespuckt hat.

In Kinshasa

Nun fliegen wir über London und Kairo nach Kinshasa und gehen in das Haus des Schamanen. Über den Golfschläger, den wir ihm geben, freut er sich so sehr, daß er uns mit seinen Helfern einen Tanz zeigt. Am Ende dieses Tanzes stellen sich die Tänzer nebeneinander auf und knicken mit den Beinen ein. Die Reihenfolge, wer wann einknickt, müssen wir uns unbedingt aufschreiben; sie entspricht später der Kombination der Marstür. Nun fliegen wir über Kairo und Miami zurück nach San Francisco, wo wir uns im LL-Gebäude den Lottogewinn abholen können.

Jetzt schalten wir zu Melissa um und öffnen das Handschuhfach, dem wir die Cashcard entnehmen, sonst ist nur noch die Boombox von Interesse, die wir natürlich auch an uns bringen. Vor dem Raumbus geben wir Leslie die Cashcard und die Sicherung. Jetzt gehen wir wieder in den Raumbus, schließen die Tür und ziehen den Helm ab.

Wir schalten danach auf Leslie und gehen ganz links zu dem Fahrkartenautomaten, an dem wir zwei Fahrkarten kaufen, bevor wir die Herberge betreten. Mit der Fahrkarte lösen wir hier die Sicherung aus der Metallplatte, und setzen die neue Sicherung ein. Dann läßt sich die Marstür schließen und die innere Tür öffnen. Durch die innere Tür gelangen wir in das Innenzimmer der Herberge. Hier eignen wir uns den Klebestreifen an, öffnen die rechte Schranktür, decken das Bett auf und nehmen alles mit, was wir finden können. Ist dies geschehen, gehen wir wieder in den Vorraum, schließen dort die Innentür, öffnen dann die Außentür und gehen nach draußen. Mit dem Besenalien fegen wir ganz einfach den Sandhügel weg und betreten die Pyramide rechts.

In der Pyramide geben wir mit der Leiter den Code von Kinshasa ein. Durch die sich öffnende Tür gehen wir dann zu der zweiten Statue und lesen die Strange Markings, die wir notieren.

Nun wieder zurück nach Zak schalten, und mit dem Bus zum Flughafen fahren. Von hier aus geht es nach Mexico.

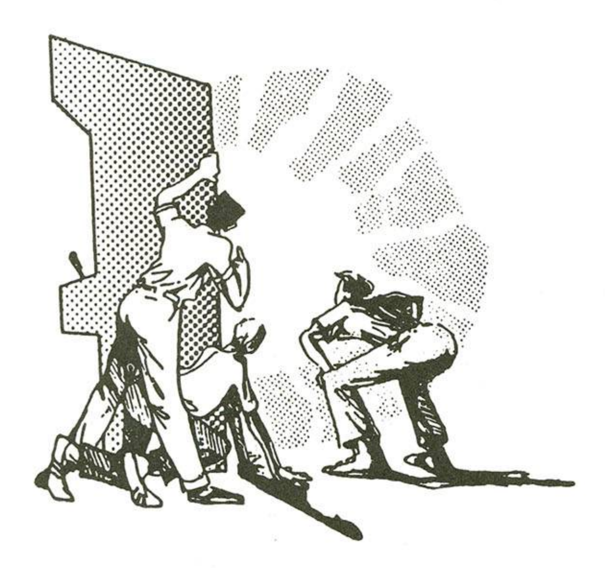


In Mexico
Wir durchqueren den Dschungel und gehen links unten in die Pyramide. Man gelangt dort in ein Labyrinth, in dem man mit dem Feuerzeug einige Fackeln anzünden muß, um sich zurechtzufinden. Wenn man dem Weg auf der Karte folgt, gelangt man in den Raum mit dem zweiten Teil des gelben Kristalls. Hier werden die Strange Markings vervollständigt. Den zweiten Teil des Kristalls nehmen und zurück zum Flughafen.

In London
Von Flughafen buchen wir ein Ticket nach London, wo wir Annie wieder in Aktion treten lassen, nachdem Zak ihr die Whiskyflasche gegeben hat.
In London angekommen, übergibt Annie die Flasche der Wache und legt den Schalter um, wodurch Zak dank des Wire-Cutters den Zaun durchschneiden kann. Mit Zak und Annie begeben wir uns nun zu der Steinplatte. Dort angekommen, gibt Zak die Schriftrolle an Annie und legt die beiden Kristallteile auf den Altar. Jetzt wird nur noch die Fahne in den Altar gesteckt, und Zak hat seinen Teil dieser Arbeit erledigt.
Dadurch, daß Annie die Scroll vorliest, verschmelzen beide Kristallteile zu einem. Nachdem dies geschehen ist, nimmt Zak den neu erschaffenen Kristall an sich, geht zum Flughafen und fliegt über Kairo nach Kinshasa.

Teleportieren für Anfänger
In Kinshasa begeben wir uns sogleich zu dem Schamanen und zeigen ihm den Kristall, worauf er uns lehrt, Teleportation zu betreiben. Dieses probieren wir gleich einmal aus und teleportieren uns nach Lima (auf der Karte links unten).
Hier sind wir in dem anderen Auge der Höhle gelandet. Den Kerzenständer nehmen wir natürlich mit und teleportieren uns direkt nach Kairo. Heil angekommen, legen wir den Schalter, der sich ganz links befindet, um, steigen die Treppe hinunter und gehen durch den dunklen Raum nach rechts hinaus. Von dort aus begeben wir uns durch den Gang ganz nach links, wobei man zur besseren Orientierung das Feuerzeug benutzen sollte.
Bevor man nun zu Leslie wechselt, geht man zu dem oberen Fuß der Sphinx.
Mit Leslie gehen wir vor die Tür ganz links. Mittels Leiter wird der Kristall auf dem Ständer berührt, worauf sich die Tür öffnet. Mit angeschalteter Taschenlampe betreten wir jetzt die dahinterliegenden Gänge und Räume und bringen Leslie schnellstmöglich in den Raum mit der Karte (hierzu kann man die abgedruckte Karte benutzen), wo wir die Strange Markings genauer studieren.
In dem Raum, wo sich die Maschine befindet, legen wir dann die beiden Hebel um, damit sie Sauerstoff produziert. Dank dieses glücklichen Umstands kann Leslie jetzt ihren Helm absetzen und so Sauerstoff sparen.
Schauen wir uns nun Zak an: Der kann jetzt nämlich die Strange Markings vervollständigen (siehe Kartenraum auf dem Mars) und seinen Weg durch das Labyrinth suchen (an der Karte orientieren).
Mittlerweile sollte man auch Annie nach Kairo in den Kartenraum holen. Hier lesen wir die Hieroglyphen und drücken die Schalter entsprechend den Anweisungen. Nun lesen wir die Strange Markings und merken uns diese. Nachdem dies geschehen ist, bemalt Zak die Tapete mit dem gelben Stift und macht somit aus einem wertlosen Fetzen eine wertvolle Karte.
Annie sollte an dieser Stelle wieder nach draußen gehen und vor der Sphinx warten. Bevor sich Zak mit dem gelben Kristall auf den Mars teleportiert, muß er natürlich den Wet-Suit anziehen. Wir landen dann in einem Raum, in dem weitere Strange Markings ergänzt werden müssen. Die Originale stehen in Kairo an der Wand. Jetzt heißt es, das Labyrinth wieder zu verlassen.
Nun ist Melissa an der Reihe: Sie setzt sich den Helm auf, füllt den Sauerstofftank und geht in die Great Chamber, zur linken Tür, wo sie auf Zak trifft. Jetzt muß nur noch Leslie zur linken Tür gelenkt werden. Die Tür wird geschlossen und der Plastikstreifen an Melissa übergeben. Dieser wird über die Kassette geklebt und selbige in die Boombox gelegt. Jetzt die Boombox anschalten und auf Aufnahme stellen. Jetzt öffnen wir die Tür wieder und haben somit das Geräusch, das dabei entsteht, aufgenommen. Wir bringen das Grüppchen zur mittleren Tür (die mit dem abgebrochenen Ständer). Hier angekommen, lassen wir Melissa das Geräusch abspielen und siehe da: Die Tür öffnet sich wie von Geisterhand. Mit Zak gehen wir durch den Gang ganz nach rechts in den Raum mit der Statue und nehmen das Symbol auf.
Anschließend stoßen wir mit Zak wieder zu der Gruppe, begeben uns zur dritten Tür und öffnen diese mit Hilfe der Leiter, wie wir das auch schon bei der ersten Tür getan haben. Zak betritt jetzt die Doorway und begibt sich in den Raum mit der Lasersperre. Hier steckt er das Symbol in das Pannel, nimmt beide Schlüssel an sich und drückt auf den Knopf.
An dieser Stelle sollte man ein wenig warten und zuhören, da einige wichtige Dinge in Erfahrung gebracht werden können. Anschließend steuern wir Zak wieder zurück in die Great Chamber. Hier ziehen wir die Sauerstoffmaske auf, stülpen das Fischglas über und dichten die ganze Sache mit dem Duct-Tape ab. Fertig ist der improvisierte Raumanzug.
Jetzt nach Leslie umschalten und den Helm wieder aufziehen. Das ganze Grüppchen lenken wir jetzt zur Trambahn. Zak kauft vier Tickets und gibt Melissa zwei davon ab. Jetzt löst jeder ein Ticket in der Trambahn (hierbei ist Eile geboten), und alle drei fahren zur linken Pyramide. Der Sandhaufen, der die Tür versperrt, ist mit Hilfe des Besenaliens schnell zur Seite geräumt. Zak fummelt mit dem Bobby pinsign im Schlüsselloch der Tür herum, worauf sich diese automatisch öffnet. Alle drei gehen in die Pyramide und begeben sich nach rechts in den Raum mit dem Sarkophag.
Wir lassen Leslie jetzt an den Füßen des Sarkophages ziehen und lassen die anderen beiden die Treppe hinaufgehen.
Wenn beide oben sind, bringen wir Leslie dazu, die Füße wieder loszulassen. Jetzt steuern wir Zak zum Kasten nach rechts und stecken den goldenen Schlüssel in diesen. Wir gehen zu dem weißen Kristall und steuern Melissa zu dem Kasten und lassen sie den Knopf drücken. Nachdem das geschehen ist, ist Eile vonnöten. Rasch nach Zak umschalten und den Kristall an sich nehmen. Falls das nicht beim ersten Mal klappen sollte, ist es nicht weiter schlimm, da der Vorgang sich beliebig oft wiederholen läßt. Jetzt muß Zak nach Kairo teleportiert werden. Hier bauen wir in der Mitte des Raumes mit den beiden Schaltern die Device auf. Die Device besteht aus dem Glowing Object, dem Candelabra (Kerzenständer) und den drei Kristallen.
Jetzt schalten wir nach Annie um und bringen sie ebenfalls in den Raum mit der Device. Hier in Kairo kann Zak im übrigen sein Fischglas wieder absetzen, falls ihm der Sauerstoff ausgehen sollte. Nun schaltet jeweils einer der beiden einen Schalter an. Durch das Anschalten der beiden Schalter wird ein Laserstrahl aktiviert, der die Verdummungsmaschine der Alien Mindbenders zerstört.
Damit ist das Spiel gelöst. Abschließend möchte ich noch sagen, daß das Spielen von Zak McKracken auch mit der Auflösung zwischen vier und fünf Stunden dauert. Man sollte auf jeden Fall öfters einmal zwischenspeichern, da leicht ein nicht wiedergutzumachender Fehler passieren kann. Gespeichert werden sollte auf jeden Fall an den Stellen, an denen ich im Text erwähnt habe, daß man sich beeilen soll.

(Robert Marz/
Jürgen Seibel/br)



SCREEN-TIPS

Y's – Die zweite und letzte!

Erinnern wir uns, in der letzten Ausgabe haben wir Y's soweit gespielt, bis uns der Böse I-Ball erschien. Aber als starker Abenteurer war es uns ein leichtes, ihn aus dem Weg zu räumen und uns das Book of Y's sowie ein Seil zu nehmen. Und genau an dieser Stelle werden wir jetzt weitermachen. Es geht hinauf ins 13. Stockwerk zum alten Mann, aber dieses Mal reden wir nicht mit ihm, sondern ignorieren ihn und gehen zum Spiegel. Berührt man diesen, ohne im Besitz des Seils zu sein, passiert nichts. Doch da wir das Seil haben, werden wir, aus welchen Gründen auch immer, an eine andere Stelle der 13. Etage transportiert. Dieser Teil ähnelt sehr stark einem Spiegellabyrinth, deswegen sollte man sich langsam durch die Gänge tasten. Irgendwo hier gibt es einen Tresor, der weitere Silver Armors für uns enthält. Während wir durch diese Etage wandern, werden wir öfter auf ein paar Treppen treffen. Sofern die Stufen auf eine andere Etage führen, sollte man sie ruhig begehen, da es uns hierdurch ermöglicht wird, auf das 15. Stockwerk zu wechseln. Wer hier sorgsam alles absucht, wird einen Tresor finden, der das Battle Shield enthält. Ist es in unserem Besitz, gehen wir so lange nach links, bis wir auf die große Halle treffen, von dort aus halten wir uns rechts bis zur nächsten Tür und betreten durch diese Etage Nummer 16. Hier auf der 16. Etage ist ein Übergang zum Tower of Rado, den wir überqueren. Wir gehen nach rechts, bis wir auf Reah, die Dichterin, treffen. Bei ihr gibt es das Monokel, das wir aufsetzen, um die Bücher, die wir im Tower gefunden haben, zu lesen. Haben wir das Wissen der Bücher aufgenommen, ist es notwendig, zu Luther Jemma zurückzukehren, da er uns das Amulett geben wird. (Luther Jemma finden wir in der 12. Etage.)

Fertig?

Nein, wir sind noch lange nicht durch; jetzt geht es erst einmal weiter nach oben, bis wir das 17. Stockwerk erreicht haben. Dort angekommen, machen wir uns sofort auf die Suche nach einem Tresor, der uns, wenn wir ihn geknackt haben, eine Potion offenbart. Eigentlich wäre es jetzt mal Zeit für eine Rast, doch wir haben Besseres zu tun und gehen noch höher hinaus, nämlich ins 18. Stockwerk. Hier gibt es zwei Treppen, eine auf der linken und eine auf der rechten Seite. Die Treppe, die wir rechts finden, die interessiert uns nicht die Bohne! Aber über die linke gehen wir nach oben und erreichen, dank dieser modernen Erfindung, bequem das 19. Stockwerk. Auf der 19. Etage sind einige Räume zu finden, da wir aber unter Zeitdruck stehen, gehen wir sofort in den Raum, der von zwei steinernen Statuen bewacht wird. Haben wir diesen betreten, sehen unsere Augen einen Tresor, der gleichfalls von Statuen bewacht wird. Wir gehen mutig auf den Tresor zu und berühren ihn!

STOP!

Reingelegt ! Den Tresor sollte man nicht berühren, bevor Aaron mit dem Evil Ring und dem Blue Necklace ausgerüstet ist. Jetzt können wir in aller Ruhe den Tresor anfassen und bekommen dann die Battle Armor. Da es hier doch recht hoch ist, und wir nicht schwindelfrei sind, gehen wir wieder runter ins 18. Stockwerk. Da wir jetzt fast kurz vor dem Ende sind, würde ich empfehlen, den Spielstand zu speichern und sich kurz auszuruhen. Leider geht es jetzt nochmal hoch hinaus, besser gesagt, ein Stockwerk höher. Wer mitgerechnet hat, wird wohl wissen, daß es jetzt in die 20. Etage geht. Die Treppen, die nach oben führen, finden wir im 18. Stockwerk ziemlich weit links. Und weil uns das Nach-links-Gehen so viel Spaß macht, geht es auch hier eine Weile in diese Richtung, bis in der Wand ein Loch erscheint. Wir gehen ganz mutig durch das Loch, beseitigen die beiden Wachen (die stören doch nur) und berühren den Tresor. Darin finden wir das Flame Sword, das uns sicherlich von großem Nutzen sein wird. Haben wir es an uns genommen, verlassen wir den Raum und halten uns wieder links, bis wir die nächste Treppe finden, die uns ins 21. Stockwerk bringt. Dieses ist wie das 13. mit Spiegeln überhäuft. Wir suchen also nochmal den Weg zur Treppe, über die wir das 22. Stockwerk erreichen. Auch die 22. Etage ist das reine Spiegelkabinett. Eigentlich gibt es hier fast nichts, was wichtig wäre, sehen wir mal vom bösen Heady ab. Ihn finden wir, wenn wir den richtigen Spiegel berühren und dadurch einen Raum mit einer grünen Tür erreichen. Sind wir richtig, werden sehr schnell zwei Gesichter erscheinen (eines ist schwarz, das andere weiß). Und genau dieses häßliche Gesicht ist Heady – der ist nicht nur häßlich, sondern zu allem Überfluß auch noch stark. Um ihn zu vernichten, stellen wir uns an der unteren Hälfte des Screens in die Mitte und warten, bis die beiden Gesichter sich treffen; dann eilen wir hin und schlagen zu. Es ist wichtig zu wissen, daß wir ihm nur schaden können, wenn wir die weiße Gesichtshälfte treffen.

Der Endkampf

Haben wir es geschafft, Heady zu zerstören, wird es langsam aber sicher ernst. Der große Endkampf steht bevor. Wir begeben uns wieder mal nach links und nehmen alle Treppen, die nach oben führen, bis wir auf eine grüne Tür stoßen. Hinter dieser Tür lauert Dark Dekt. Jetzt machen wir genau zwei Dinge. Erstens: Wir rüsten Aaron mit allem aus, was wir an Silver Arms haben, und zweitens speichern wir unseren Spielstand. Jetzt wird es ernst. Sind wir im Raum drin und berühren den noch schlafenden Dark Dekt, wird sich der Raum als Plattform erheben und durch die Luft fliegen. Dark Dekt wird aufwachen und sofort mit dem Kampf beginnen. Jedesmal, wenn wir ihn treffen, wird ein Stück des Bodens, auf dem wir uns bewegen, verschwinden. Es ist also ratsam, etwas Strategie anzuwenden. Am besten ist es, auf ihn einzuschlagen, wenn er sich am Rand befindet, so daß die Plattform sich von außen nach innen auflöst. Jeder Schlagversuch sollte treffen. Ist er vernichtet, können wir in seinen Leichenteilen das letzte Book of Y's finden und das Spiel somit beenden.

(rg)

Jessie Bains schlägt wieder zu –
Die Lösung zu Police Quest 2

Die Drohung des Todesengels in Police Quest 1 waren keine leeren Worte – wie man den mörderischen Umtrieben von Jessie Bains Einhalt gebieten und mit einem recht hohen Score abschließen kann, sei nun beschrieben.

Police Quest 2 ist einerseits recht einfach, will man nur schnell zum Ziel kommen, für eine hohe Punktzahl ist jedoch einiges an Initiative notwendig. Im Prinzip kann man sich soweit durchmogeln, daß man mit 200 von 300 Punkten schon am Ende ist, dies ist jedoch nicht der Sinn des Spiels. Die im folgenden gezeigte Lösung bringt immerhin 286 Punkte, ein durchaus akzeptables Ergebnis.

Aller Anfang ist einfach...

Fürs erste folgen wir einfach den Hinweisen, die in der Anleitung zu finden sind. Ergänzend hierzu können wir durch den Blick auf die Papiere auf dem Schreibtisch des Chefs die Passwörter für den Computer in Erfahrung bringen. Werden diese dann mit den entsprechenden Directories verbunden, gibt es sechs zusätzliche Punkte. (Außerdem sollte man sich die Files von Officer Haines und Pratts merken, der Inhalt erklärt einige spätere Entwicklungen, ist jedoch nicht weiter wichtig.)

Im Umkleideraum öffnen wir unseren Spind mit der Kombination auf der Rückseite unserer Visitenkarte und nehmen die darin enthaltenen Gegenstände an uns.

Danach gehen wir zum Schießstand und stellen unsere Waffe so ein, daß auch das getroffen wird, was anvisiert wurde. (Die richtige Einstellung wird übrigens mit fünf Punkten honoriert.) Zuvor sollten wir uns beim diensthabenden Beamten jedoch Ohrenschützer besorgen (GET EAR PROTECTORS), die wir auf dem Schießstand natürlich auch tragen! Bei diesem Officer gibt es bei Bedarf auch frische Ladungen (GET AMMO), man sollte immer nur mit genügend Reserve auf Streife gehen.

Nach dem Schießstand geht es zurück ins Büro. Dort erfahren wir, daß Bains aus dem Gefängnis geflohen ist und nun die Stadt unsicher macht. Aus der Kartei besorgen wir uns ein Bild des Flüchtigen (GET BAINS FILE, GET PHOTO), vom Schlüsselbrett die Schlüssel für den Dienstwagen. Im Flur entnehmen wir aus den Bins unter der Theke das Field Kit (OPEN BIN, GET KIT, CLOSE BIN), welches wir vor jeder Fahrt im Kofferraum des Wagens verstauen (OPEN TRUNK, DROP KIT, CLOSE TRUNK). Steigen wir nun in den Wagen und begeben uns zum Gefängnis (DRIVE JAIL) -natürlich nicht im eigenen Wagen...

Jailhouse Shock

Wie wir aus der ersten Folge wissen, geht man nie bewaffnet ins Gefängnis und läßt die Pistole folglich in einem der Locker am Eingang zurück. Nach den Eintrittsformalitäten verlangen wir das dortige File über Bains und nehmen das aktuelle Foto an uns. Weiterhin können wir hier einen Zeugen vernehmen (2x TALK WITNESS), der den Tathergang nebst einem Detail beschreibt. Nach dem Verlassen des Gefängnisses vergessen wir natürlich die Pistole nicht und fahren mangels anderer Ideen zurück zum Büro (DRIVE OFFICE) – unterwegs erhalten wir per Funk jedoch einen neuen Anhaltspunkt, zu dem wir uns begeben (DRIVE OAK TREE MALL). Dort wurde inzwischen der Wagen des entführten Beamten gefunden, die Suche nach weiteren Spuren liegt nun bei uns.



Oak Tree Mall

Am Tatort angekommen, holen wir als erstes das Field Kit und nehmen den Wagen genauer unter die Lupe. Am Handschuhfach finden wir einen guten Fingerabdruck (DUST BOX, USE TAPE), im Handschuhfach selbst ein leeres Holster nebst Munition, die wir als Beweismaterial sammeln. Mehr gibt es nicht zu tun, Officer Haines bringt jedoch noch einen Zeugen vor, den wir befragen (ASK LADY).

Anschließend geht es wieder in Richtung Büro, welches wir jedoch vor dem Start per Funk verständigen und die neuesten Erkenntnisse durchgeben. Dieses CALL OFFICE ist ein wichtiger Schritt, der vor jeder Fahrt erfolgen sollte, da er Punkte bringt. Sonst wird dies während der Fahrt von Keith erledigt, und unsere Punkte sind verloren. Also immer solange CALL OFFICE, bis Keith darauf hinweist, daß es eigentlich nichts zu berichten gibt!

Cotton Cove

Auf der Fahrt zum Büro erfolgt die Aufforderung, sich in Cotton Cove (ein bekannter Schauplatz) nach weiteren Spuren umzuschauen. Der dortige Zeuge wird befragt und liefert Hinweise auf ein mögliches Verbrechen flußabwärts. Auf dem Weg zum Tatort erfolgt ein Angriff von Bains, mit guten Reflexen und einer sauber justierten Waffe kann er jedoch in die Flucht geschlagen werden. Bei seiner Flucht überfährt er uns zwar fast mit seinem neuen Wagen, durch ein LOOK PLATE wird das Fahrzeug jedoch identifiziert. Über Funk werden alle anderen Wagen benachrichtigt (CALL OFFICE), wir beteiligen uns jedoch nicht an der Jagd, sondern suchen mit dem Field Kit die Umgebung ab.

Im Mülleimer finden wir blutige Gefängniskleidung mit dem Namen Bains (SEARCH GARBAGE, GET CLOTHES, READ TAG), am Flußufer Schleif-und Blutspuren. Diese fotografieren wir (USE CAMERA, von nun an an jedem Schauplatz!), sammeln eine Blutprobe (GET BLOOD) und sichern einen dort vorhandenen brauchbaren Fußabdruck (USE PLASTER). Keith hat in der Zwischenzeit einen Taucher angefordert, um der Sache (und dem Fluß) auf den Grund zu gehen. Dieser trifft bald darauf ein und erlaubt

uns, gegen Vorlage unserer Tauchberechtigung mitzuschwimmen. (Wir finden sie, wenn wir vorher unsere Brieftasche durchsuchen – SEARCH WALLET, die Frage nach unserem Wunsch beantworten wir mit einem einfachen DIVE.)

Im Wagen des Tauchers ziehen wir uns um und nehmen alles, was an Ausrüstung verfügbar ist, nur bei den Sauerstofftanks sollten wir auf genügend Druck achten (LOOK BOTTLE, es müssen 2200 angezeigt werden!) Nach Verlassen des Wagens geht es ab ins feuchte Vergnügen. Im ersten Bild finden wir die vermißte Badge von Officer Haines, stromaufwärts das improvisierte Messer, welches Bains bei seiner Flucht benutzt hat, stromabwärts hinter einem Felsen die Leiche des Wärters (MOVE ROCK, LOOK HAND). Mit Hilfe des Tauchers bergen wir die Leiche (REMOVE BODY), nach erfolgter Begutachtung geht es zurück zum Wagen, und es erfolgen die schon bekannten Meldungen an das Büro. Auf dem Weg dorthin erfahren wir, daß der Fluchtwagen zuletzt in der Nähe des Flughafens gesehen wurde, also steht das nächste Ziel schon fest.

Auf dem Fluchthafen

Dort angekommen, springt uns das gesuchte Fahrzeug sofort ins Auge, ein Blick auf das Nummernschild beseitigt alle Zweifel. Genauere Untersuchungen fördern einen guten Fingerabdruck am Rückspiegel zutage (DUST MIRROR, USE TAPE), auch die Fahrzeugnummer zu kontrollieren (LOOK VIN), erweist sich als praktisch. Die Informationen werden an die Zentrale weitergeleitet und der Abtransport veranlaßt (mehrmals CALL OFFICE). Anschließend geht es zum Flughafen selbst, natürlich unter Beachtung aller Regeln der StVO. Der netten Dame am Eingang kaufen wir eine Rose ab, den Anwesenden entlocken wir durch Vorlage von Ausweis und Bild von Bains neue Informationen (SHOW ID, SHOW PICTURE).

Fündig werden wir an drei Stellen: In der mittleren Toilette finden wir im Wasserkasten einen Revolver, der dort bestimmt nicht hingehört und folglich sichergestellt wird. Am Ticket-Schalter und bei der Autovermietung an der Rolltreppe erkennt man den Gesuchten wieder. Dort lassen wir uns die Listen geben und stoßen dabei auf einen bekannten Namen. Wir besorgen uns auf Kosten der Stadt (Keith mag zwar faul sein, aber er hat doch manchmal gute Ideen) ein Ticket nach Houston und betreten das Flugzeug, wenn man sich vor dem Wachposten ausweist, geht dies sogar ohne Probleme. Wie sich im Flugzeug herausstellt, war dies eine falsche Fährte – also zurück zum Auto, dort das Büro informiert und ab in Richtung Feierabend.



Jessie Bains

Feierabend und mehr...

Wieder im Präsidium, verbuchen wir zunächst die gesammelten Beweise (BOOK EVIDENCE) und begeben uns dann an unseren Arbeitsplatz. In der Box finden wir eine Nachricht, daß wir unsere Marie anrufen sollen. Dazu brauchen wir natürlich ihre Nummer, aber wozu gibt es schließlich eine Auskunft! Diese erreicht man unter der Nummer 0, bei der Frage nach Stadt und Name fragen wir nach Lytton und Marie Cheeks. Die genannte Nummer rufen wir an und vereinbaren ein Rendezvous bei Arnie nach Feierabend. (Telefongespräche in Lytton werden eingeleitet, indem man sich erstmal vorstellt, ein einfaches HI reicht hierzu, der Rest ergibt sich je nach Situation, in diesem Fall bleibt uns nur ein erwartungsvolles YES.) Nach dem Telefonat ist Feierabend, wir geben die Autoschlüssel ab und setzen uns mit dem Privatfahrzeug in Richtung Arnie in Marsch.

Dort erkunden wir das Restaurant, setzen uns zu Marie, bestellen eine Mahlzeit (das billige Meatloaf ist sehr zu empfehlen) und bereiten den Rest des Abends vor.

Neuer Tag, neues Glück

Der zweite Tag beginnt mit den üblichen Ritualen und einem blutigen Mord. Am Ort des Geschehens erfolgt die obligatorische Bestandsaufnahme (USE CAMERA, GET BLOOD), bei der Leiche finden wir auch die Ecke eines Briefumschlags mit einer Adresse (GET CORNER, LOOK CORNER). Weiterhin findet sich unter der Leiche ein beunruhigender Zettel, der wird allerdings erst zugänglich, wenn die Leiche abtransportiert wird (MOVE BODY).

Die Adresse identifizieren wir auf dem Stadtplan als ein Motel, zu dem wir uns anschließend begeben. Der Besitzer erkennt zwar Bains, rückt den Schlüssel zu dessen Zimmer aber nicht heraus. Im Wagen bestellen wir daher einen Durchsuchungsbefehl und sicherheitshalber noch Verstärkung (CALL SEARCH WARRANT, CALL BACKUP). Das Search Warrant veranlaßt den Motelbesitzer zur Herausgabe des Schlüssels, nach Einweisung der Verstärkung (sie ist überflüssig, bringt aber Punkte) können wir die Türe öffnen. Knapp entkommen wir der Falle (versuchen Sie doch mal KICK DOOR statt OPEN DOOR!) und können, nachdem sich der Qualm verzogen hat, mit der Untersuchung beginnen.

Nach dem obligatorischen Foto und der Blutprobe finden wir im Nachttisch einen Brief, der zu lesen ist, unter dem Bett einen von Maries Lippenstiften, im Waschbecken eine Visitenkarte, die Donald Colby gehört (LOOK CARD). Nichts Gutes ahnend geht es weiter zu Marie. Der Zettel an der Türe sieht zwar ganz harmlos aus, ein genauerer Blick (LOOK WRITING) zeigt jedoch, daß er nicht von Marie ist. Im Haus sieht alles nach einer Entführung aus; ein Zettel im Aschenbecher auf dem Boden erweist sich als Killplan von Bains. Also ab zum Wagen, das Büro benachrichtigt und schnell dorthin.

Der Weg nach Steelton

Auf dem Revier besuchen wir zunächst die Leute vom Einbruchsdezernat und fragen dort nach der im Motel verwendeten Waffe nebst Abdrücken (TALK ABOUT SHOTGUN, TALK ABOUT PRINTS). Im heimischen Büro legen wir unserem Chef die Liste und Colbys Karte vor, wir erhalten daraufhin eine Blankovollmacht.

Der Versuch, Colby telefonisch (die Nummer steht auf der Karte, sollte aber notiert werden, bevor sie der Chef requiriert) zu warnen, scheitert an dessen Uneinsichtigkeit, aber das ist sein Problem. Vielleicht können die Kollegen aus Steelton etwas erreichen – ihre Nummer gibt es bei der Auskunft (Steelton, Police Department). Unvermeidbar ist es wohl, der Sache selbst nachzugehen. Vor der Reise sollte man noch die restlichen

Beweismittel verbuchen. Auch empfiehlt sich ein Besuch auf dem Schießstand, denn die Waffe hat im Motel etwas ge"lytton"...
Die Prozeduren auf dem Flughafen sind bekannt, hier ist auch die letzte Möglichkeit, die Polizei in Steelton zu benachrichtigen. Der Flug verläuft zwar etwas unruhig, aber zwei Terroristen mit einer Bombe sind kein Problem für einen erfahrenen Polizisten. Der braucht nur im richtigen Moment die Waffe zu ziehen (vorausgesetzt, sie wurde korrekt eingestellt), abzudrücken und schon ist das Problem erledigt. Zwar nicht ganz, denn die Bombe tickt noch (bei einer Quartzuhr eine Rarität). An den richtigen Stellen gesucht (SEARCH JACKET, SEARCH TURBAN), finden sich eine Zange und der Plan für die Bombe, letztere ist im Dispenser im Waschraum versteckt und es dürfte nicht zu kompliziert sein, die Anleitung rückwärts abzuarbeiten...

hin er zwar Fersengeld gibt, aber von Keith dingfest gemacht wird. Liest man ihm dann auch noch seine Rechte vor und verhört ihn, freut sich der Score!
Bei der weiteren Suche nach Bains sollte man seiner Nase nachgehen, denn an einer Stelle stinkt es gewaltig. In einem Bild findet sich der Eingang zur Kanalisation (OPEN MANHOLE, CLIMB LADDER), das ideale Versteck für eine Ratte wie Bains.

Showdown

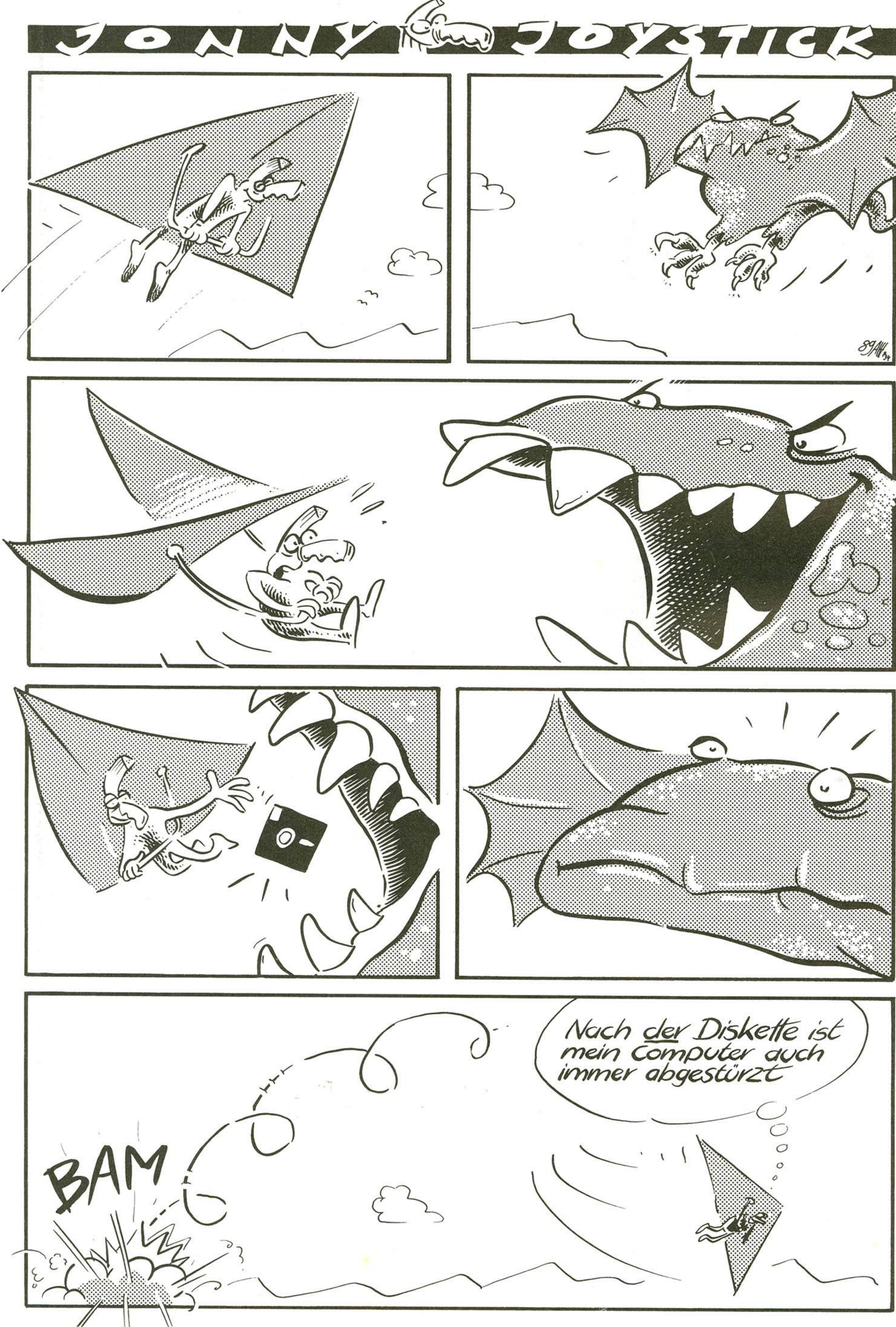
Die Kanalisation ist bei weitem nicht so unübersichtlich wie in MANHUNTER. Mit etwas Balance kommt man gut durch. Nach dem ersten Gang in die falsche Richtung wird der Weg schnell klar: Unten, rechts, rauf, rechts, abwärts, links, aus dem Schrank die Gasmaske genommen, weiter links, Maske aufsetzen, abwärts, rechts und schon stehen wir



Stahlhartes Steelton...

Der Rest ist ziemlich einfach. Auf dem Revier erfahren wir, wo Bains zuletzt zugange war, und werden in den dortigen Park transferiert, nachdem wir zwei Funkgeräte aus dem lokalen Fundus entnommen haben. Die Idylle des Parks läßt den Ernst der Lage fast vergessen, wäre da nicht noch dieser kleine Schläger. Aber der ist kein Problem. Man kann ihn mit Pistole oder Ausweis in die Flucht schlagen, einträglicher ist es jedoch, bei seinem Erscheinen das Funkgerät zu verwenden, woraufvor der Tür zum Ende. Außer eigenen Ausrutschern kann höchstens noch ein plötzlicher Guß aus einem der Rohre den Erfolg verhindern, die Leitern führen nicht zum Ziel. Hinter besagter Tür finden wir Marie und befreien sie, nachdem wir sie beruhigt haben (CALM MARIE). Zwar stört Bains die Wiedersehensfreude, aus dem richtigen Versteck heraus gestellt hat er jedoch keine Chance. Der Rest ist Filmgeschichte. Die noch offene Frage: Was machen wir in Police Quest 3, jetzt wo das Problem Bains offensichtlich endgültig zu den Akten gelegt werden kann???

(Michael Anton/mm)

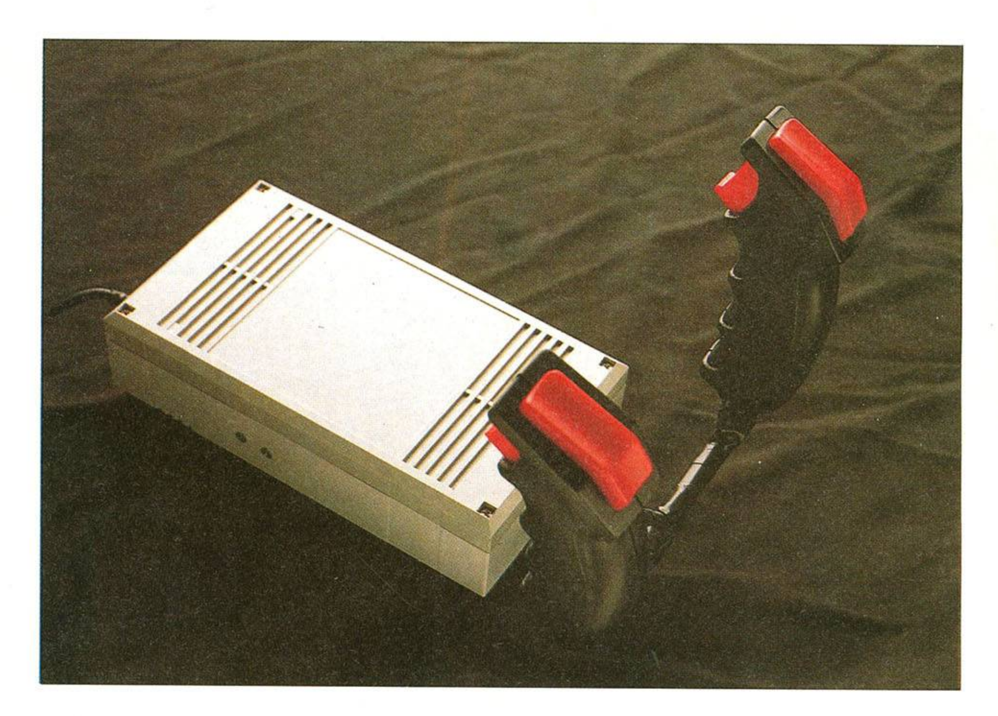

JONNY JOYSTICK
Nach der Diskette ist mein Computer auch immer abgestürzt
BAM


Joysticks
von den Fachleuten
Competition Pro Der Dauerbrenner. Robuster Stick mit Microschaltern.
Best.-Nr.: 5119
DM 19,–*
Competition Pro Extra Transparentes Gehäuse, Microschalter, einstellbare Dauerfeuer und Slow-Motion-Option.
Best.-Nr.: 5122
DM 49,–*
The Cruiser+ Dreifach verstellbarer Hebelweg, Stahlschaft, Saugnäpfe und Dauerfeuer.
Best.-Nr.: 5116
DM 44,–*
Game Controller Pack Analog-Joystick für IBM PC und kompatible Computer, mit Controller Card.
Best.-Nr.: 5123
DM 169,-*
Speed King Konix recht geformter Analog-Joystick für IBM PC und kompatible Computer, mit Controller Card.
Best.-Nr.: 5124
DM 99,–*
Starfighter Robuster Joystick, in kompakter Bauweise gehalten. Sehr widerstandsfähig.
Best.-Nr.: 5113
DM 38,–*
Ausverkauft
Multi Function Joystick DeLuxe Modell mit integrierten Paddles, Dauerfeuer, Microschaltern und Saugnäpfen.
Best.-Nr.: 5118
DM 59,–*
IconTroller Der kompakte Ministick zur schnellen und dauerhaften Montage an der Tastatur.
Best.-Nr.: 5114
DM 58,–*
Phasor One Ein Joystick mit Pistolengriff, Microschaltern und extra langem Anschlußkabel!
Best.-Nr.: 5111
DM 48,–*
Competition Pro, Transparent, ohne Abbildung. Transparentes, formschönes Gehäuse und Microschalter.
Best.-Nr.: 5121
DM 39,–*
Quickjoy I Joystick mit Microschaltern, einschaltbarem Dauerfeuer und Saugnäpfen.
Best.-Nr.: 5112
DM 19,–*
Gun Shot Joystick mit ergonomisch geformtem Griff, zwei Feuerknöpfen und Saugnäpfen.
Best.-Nr.: 5117
DM 19,–*
The Cruiser Dreifach verstellbarer Hebelweg, Stahlschaft und Saugnäpfe sorgen für präzise Funktion.
Best.-Nr.: 5115
DM 39,–*
* Unabhängig von der Anzahl der bestellten Artikel berechnen wir für das Inland 4,– bzw. für das Ausland 6,– DM Porto und Verpackung.
Bitte benutzen Sie die Bestellkarte
DMV-Verlag · Postfach 250 · 3440 Eschwege



Abheben mit





Jeder, der zu Hause schon einmal mit einen Flugsimulator gespielt hat, kennt die Problematik des Joystick-Handlings. Der Joystick wirft gerade im Zusammenhang mit Flugsimulatoren spezielle Probleme auf. Nicht nur unlogische Steuerungsumsetzungen plagen den gestreßten Hobbyjetpilot, es fehlt einfach an Feeling und dem notwendigen Cockpit-Ambiente. Mit ein wenig Zeit, Geduld und der nachfolgend abgedruckten Selbstbau-Anleitung kann diesem Mißstand nun ein für allemal abgeholfen werden.

Stückliste für den Flugsimulatorjoystick

- 4x Microschalter mit Federarm
- ca. 1m Alurohr mit 0,75 cm Durchmesser
- 2 Griffe von einem alten Joystick, (am besten Quickshot II)
- 1 noch funktionsfähige Platine von einem Joystick (mit oder ohne Autofeuer)
- 10 kleine Schrauben mit Muttern
- 1 große Schraube mit Mutter
- 2 starke Federn
- 2 sehr schwache Federn, die ausreichen, um den Microschalter auszulösen
- 1 Gehäuse (L/B/H) 20cm/11cm/5cm
- 4 Saugfüße
- 2 Winkel (klein)
- 1 Trennwand, die genau ins Gehäuse paßt
- 1 Dübel, der in das Alurohr hineinpaßt
- 1 Schraube, passend zum Dübel

Der Flugsimulatorjoystick beruht auf dem digitalen Prinzip, das heißt, wenn man das Steuerhorn nach vorne bewegt, so schließt er den Kontakt wie bei einem handelsüblichen Joystick und nicht wie bei analogen Joysticks Stück für Stück.

Funktionsbeschreibungen

Die Funktionen im Überblick:

a) Schieben beider Griffe nach vorn:
 - > Flugzeug sinkt

b) Ziehen beider Griffe nach hinten:
 - > Flugzeug steigt

c) Drehen beider Griffe nach rechts:
 - > Flugzeug dreht rechts

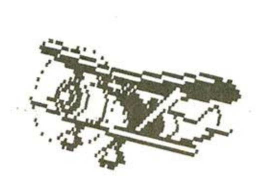
d) Drehen beider Griffe nach links:
 - > Flugzeug dreht links

e) Drücken des Feuerknopfes:
 - > Waffe wird ausgelöst

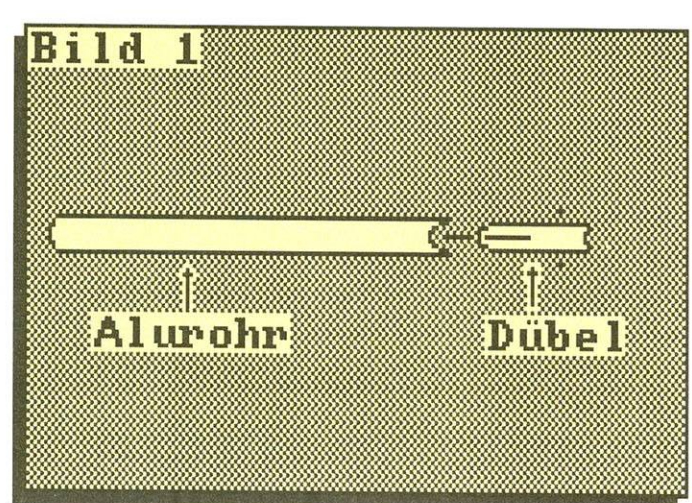
Nach diesem allgemeinen Überblick über Funktionsweise und benötigtem Material wollen wir mit dem eigentlichen Bau beginnen. Als Werkzeug sollten Sie zusätzlich eine Heißklebepistole bereitlegen, falls vorhanden.

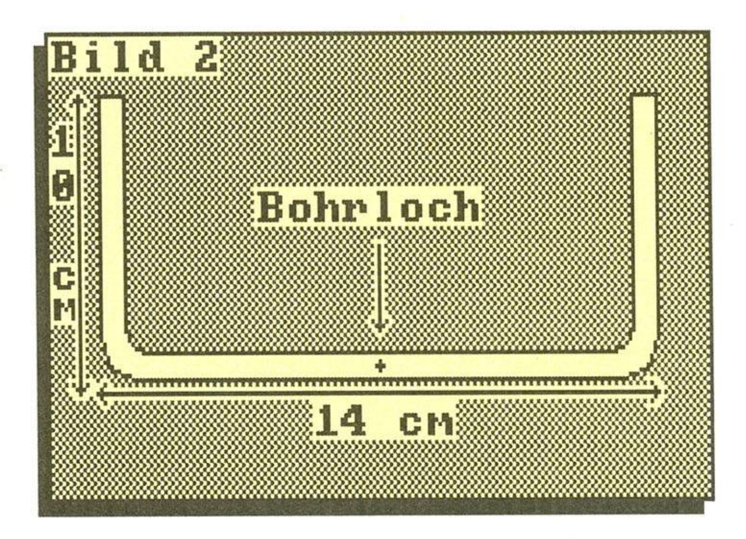
Bauanleitung

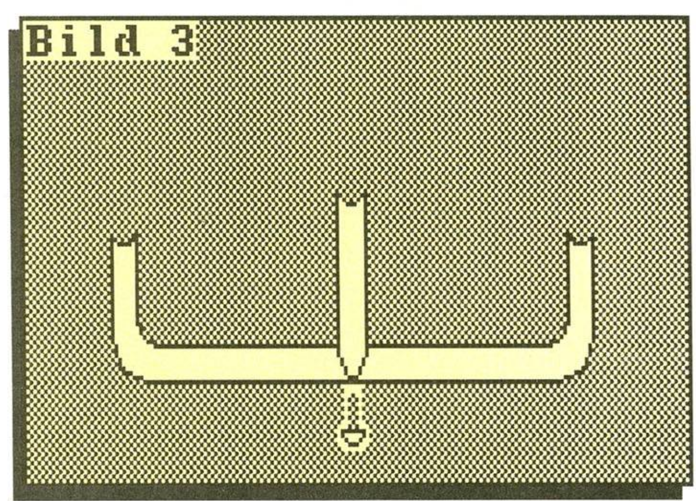
1. Von dem 1 m langen Alurohr wird ein zirka 30 cm langes Stück abgeschnitten. An der einen Seite wird eine Einkerbung gefeilt, so daß das andere Rohr genau in diese Kerbung hineinpaßt (senkrecht). Anschließend wird bei der Kerbung der Dübel eingesteckt und durch eine Flamme festgeschmolzen. (Siehe Bild 1)











2. Der Rest des Rohres wird unter Einfluß von Wärme gebogen, so daß es die Form eines "U" erhält. Ein kleiner Tip: Wenn Sie vor dem Biegen das Rohr mit Sand füllen, verwerfen sich die Biegungsstellen nicht so stark, und es entsteht eine gleichmäßige Rundung.

Anschließend wird genau in der Mitte der Konstruktion ein Loch gebohrt und das Rohr in die Einkerbung gesetzt und fest verschraubt.
(Siehe Bild 2 und 3)

3. Als nächstes werden die Griffe an dem "U" befestigt, und die Kabel für die Feuerknöpfe nach unten aus dem Griff herausgeführt.
(Siehe Bild 4)

4. Im Gehäuse wird die Trennwand mit den Winkeln und den kleinen Schrauben fest mit der Wand des Gehäuses verschraubt. Vorher muß man sich aber vergewissern, daß noch genug Platz für die Platine im vorderen Teil ist.
(Siehe Bild 5)

5. Anschließend wird von vorn (nicht von der Seite, wo die Platine untergebracht ist) ein Loch durch das Gehäuse und durch die Trennwand gebohrt und die Stange mit den beiden Joystickgriffen durchgeführt.
(Siehe Bild 6)

Im Zwischenraum werden nun die beiden übrigen Schrauben in einer Entfernung von zirka 8 mm von Trennwand und Gehäuse eingeschraubt, so daß der Griff nicht mehr aus dem Gehäuse herausrutschen kann.

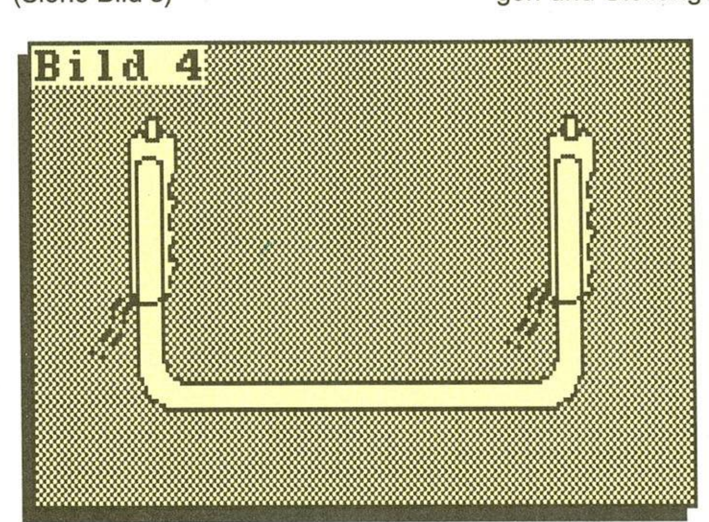
6. Jetzt wird genau in der Mitte zwischen den beiden Schrauben die große Schraube eingesetzt und festgezogen. Der Joystick wird jetzt so eingestellt, daß nach beiden Seiten der gleiche Spielraum zur Verfügung steht. Danach werden genau parallel zu der großen Schraube in der Mitte die starken Federn zu beiden Seiten des Gehäuses gespannt, dadurch wird eine Nullstellung aus allen Lagen und Stellungen des Joystickgriffes bewirkt. Wenn Sie also das Steuerhorn loslassen, kehrt der Joystick automatisch in die Nullstellung zurück.
(Siehe Bild 7)

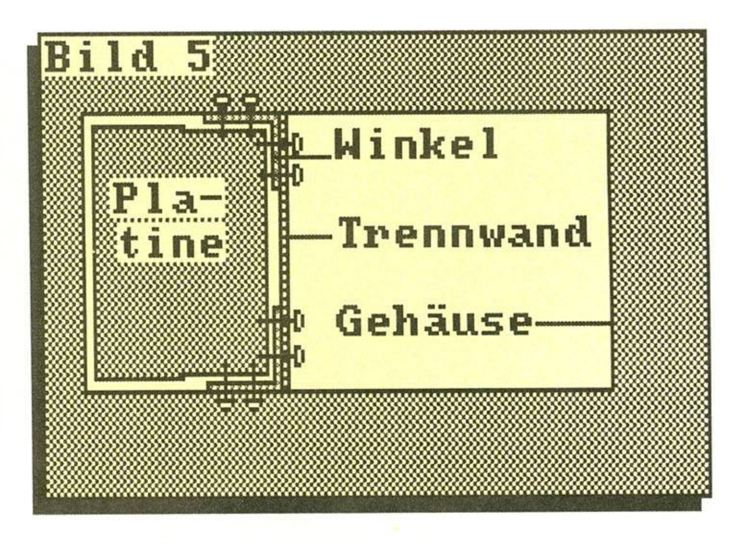
Achtung: Die Federn müssen am untersten Ende der großen Schraube befestigt werden, sonst reicht die Federkraft nicht aus, um die Nullstellung hervorzurufen.

7. In die Federn werden nun die Spannarme der Microschalter eingesetzt, und mit Klebstoff, am besten Heißkleber, befestigt.
(Siehe Bild 8)

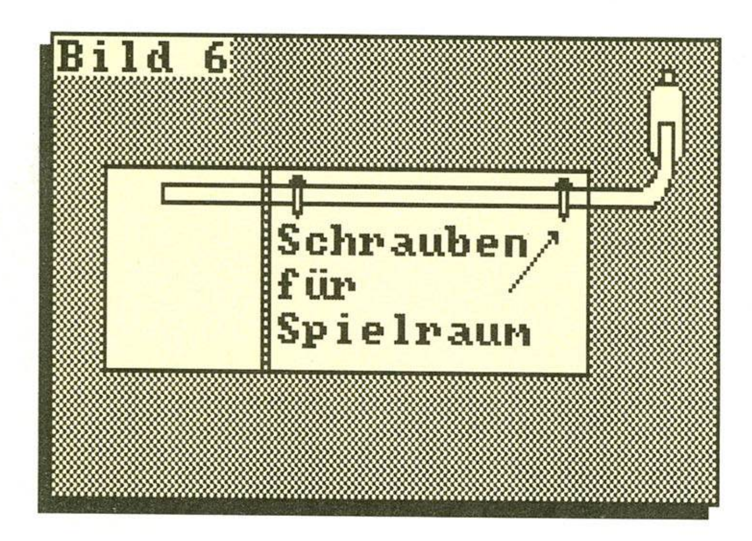
8. Nun werden die schwachen Federn mit dem Spannarm verbunden und oberhalb der starken Federn an der großen Schraube befestigt. Die Schalter werden unterhalb der Aluminiumstange vor und nach der großen Schraube befestigt und angeschlossen.
(Siehe Bild 9)

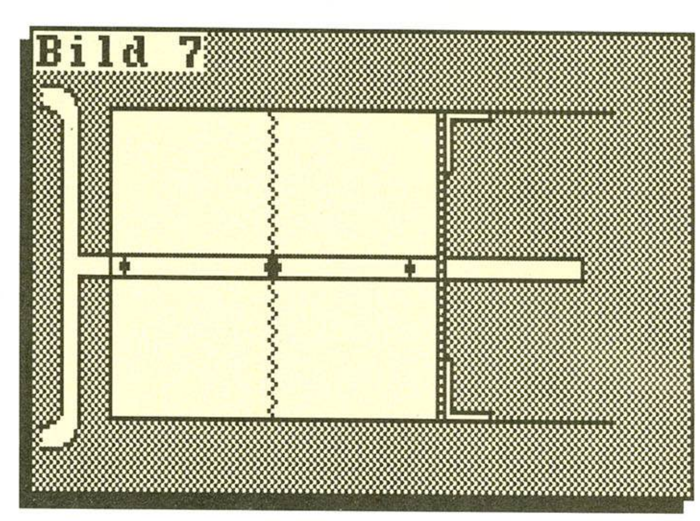
9. Nun müssen nur noch alle Kontakte mit der Platine verbunden werden,

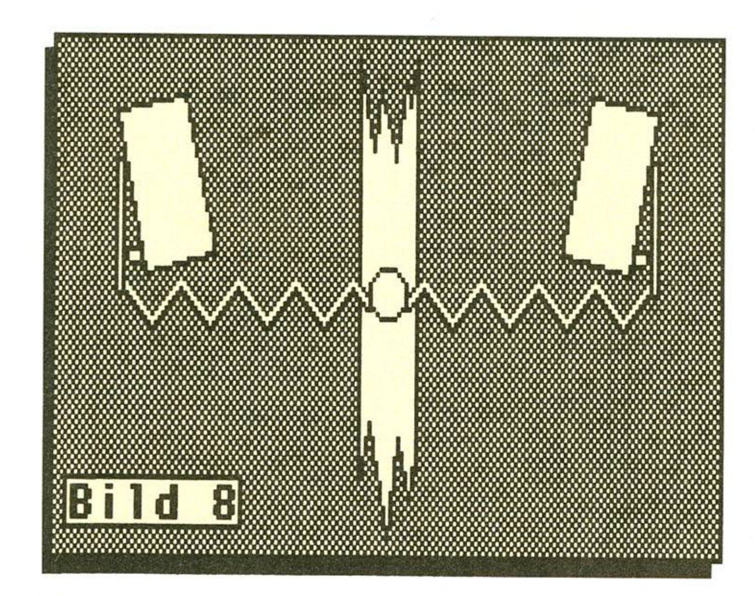


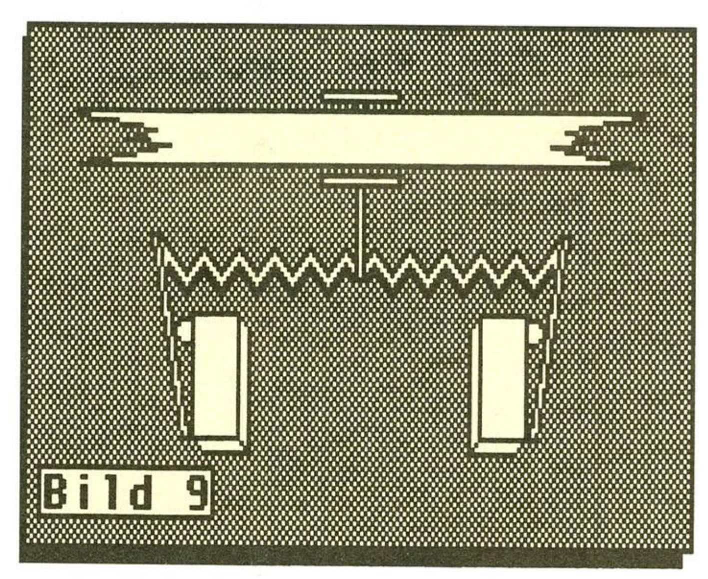


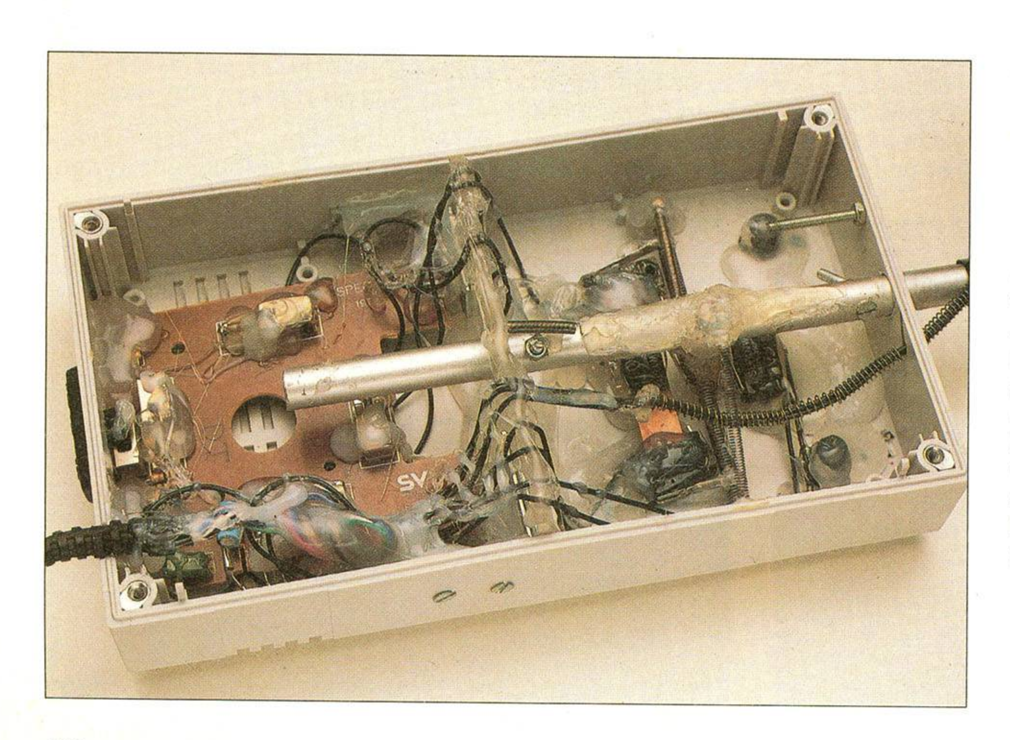












das Gehäuse verschraubt und die Feuerknöpfe angeschlossen werden. Wer eine Platine mit Autofeuer zur Verfügung hat, kann den Schalter nach außen setzen und somit noch eine tolle Autofeuerfunktion erhalten. Mit diesem Joystick lassen sich eigentlich alle Simulationsspiele wie Interceptor F-18, Falcon F-16, aber auch Spiele wie Test Drive und Hybris hervorragend spielen. Der Joystick erzeugt ein echtes Fluggefühl, und bei einem Autorennsimulator kommt es dem Spieler manchmal vor, als würde er tatsächlich in diesem Fahrzeug sitzen. Viel Spaß beim Fliegen wünscht Ihnen Ihre JOYSTICK-Redaktion!

(Michael Trebing/mm)



WILLKOMMEN ZUR PINNWAND ... WIEDER MIT VIELEN AMÜSANTEN RANDERSCHEINUNGEN AUS DER BRANCHE & DER REDAKTION

DIE ANLEITUNG DES MONATS! (SELTEN SO GELACHT!!)

STORMTROOPER : SPIELANLEITUNG

Ziel des Spiels.

Nach dem kommander Selous mit dem vstol-raumschiff in das hauptgebaüde von TK21 abgesetzt wurde, müssen Sie ihm durch verschiedene komplizierte spielstufen führen, um den verrückten physiker Lawson zu finden. Sie werden allerlei söldner und kampfausrüstungen finden, die Sie auf Ihre Suche behindern. (keine weitere anhaltspunkte). Sie haben 3 bildschirmleben die weniger werden jedes mahl wenn Sie dürch bestrahlung, berührung mit genissen söldern /lebensformen oder feindlichem artilleriefeuer getötet werden. Verschiedene extra waffen können gefunden werden. (bitte schlagen Sie das operation handbuch für AL-H23 nach, wei es Ihnen einige anhaltspunkte geben kann), um Ihnen zu helfen allerlei schwierigkeiten zu meistern.

Wenn Sie einmahl die missi/n beendet haben, gehen Sie zurück zur landezone (schauen ihm handbuch erklarungen von verschienen redewendungen und terminologie nach), für evakuierung.

Das ist alles was Sie an hinweisen bekommen, weil es viel mehr spasz macht den rest selber heraus zu finden. (das glauben wir jeden falls). Wenn Sie irgendwo im spiel stecken bleiben, werden wir vielleicht einige tips veröffentlichen, aber bis dahin müssen Sie selbe sufiel herausfinden wie Sie nur können. Sie werden mercken dasz mehr dahintersteckt als es den anschein hat..... Frohliches Jagen !

TOOLBOX REDAKTEURE SIND DURCH UND DURCH SPORTLICH VERANLAGT, WIE DIESES BEISPIEL BELEGT!

ERRUNGENSCHAFTEN DER TECHNIK! MIT DEM TASTATUR STAUBSAUGER IN DIE 90er JAHRE!

SAUGDÜSE MIT PFLEGE BÜRSTE

BESUCH AUS DEM WELTRAUM "SCARY ALIEN NINJA EDITORS FROM OUTER SPACE".

LAYOUTERIN MIT NEBENJOB: WIE MAN SIEHT, MACHT UNSERE PATRICIA AUCH ALS KALI KEINE SCHLECHTE FIGUR!

STAUBBEUTEL



Honda RVF

Hersteller: MicroStyle
System: Atari ST
Testversion: Atari ST
Preis: DM 79,95



Bildschirmfoto: Atari ST

Der Geschwindigkeitsrausch

MicroStyle ist ein neues Softwarelabel der Firma Microprose, das sich hauptsächlich damit beschäftigt, Spiele für Erwachsene zu produzieren. Das Debütprogramm nennt sich Honda RVF und ist eine Rennsimulation. Doch liegt die Betonung hier mehr auf Simulation als auf Rennen. Anders als man es bisher von den Rennsimulationen gewohnt ist, kommt es hier wirklich auf die Beherrschung der Maschine an. Die Honda RVF ist ein Motorrad, das vornehmlich bei Rennen eingesetzt wird, sich aber auch im Straßenverkehr gut bewährt hat. In dem von MicroStyle vorliegenden Programm fahren Sie nun genau dieses Motorrad, mit allen seinen Vor- und Nachteilen. Aber wie bei allen Rennsimulationen fahren Sie nicht nur so zum Spaß durch die Landschaft, sondern nehmen an einer Rallye teil, bei der es darum geht, als erster durchs Ziel zu kommen.

Vom ersten in den sechsten Gang

zu schalten, wäre sicherlich Blödsinn, wenn man es direkt macht. Man sollte schon den Umweg über die anderen Gänge nehmen, um die Maschine optimal zu beschleunigen. Wann Sie in den nächsthöheren Gang schalten sollen, können Sie anhand des Drehzahlmessers sehen. Doch obacht, bei kleineren Stürzen wird die Maschine in Mitleidenschaft gezogen, und es kann schnell passieren, daß der Drehzahlmesser oder gar der Tacho "out of order" sind. Wenn Sie jetzt zu lange hochtourig fahren, können Sie sich einen neuen Motor kaufen. Die Rennstrecken sind nach Vorlagen bekannter Kurse aus der ganzen Welt programmiert. Um hier authentisch zu sein, hat mit sich MicroStyle die Mühe gemacht, ein Motorrad mit Videokamera über jede Strecke zu schicken, um dann nach dieser Vorlage die Strecke zu programmieren.

Vollbremsung!

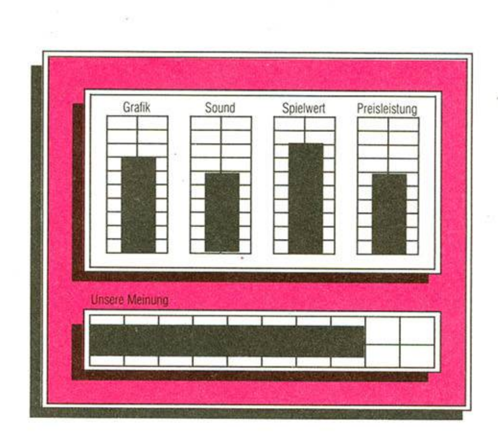
Die Honda RVF fährt sich gut, sowohl in der Realität als auch auf dem Computer. Man merkt dem Programm sofort an, daß es in Zusammenarbeit mit Honda entstanden ist. Hier wurden alle Details der Maschine umgesetzt, um das Fahrgefühl so echt wie möglich zu gestalten. Die Grafiken sind abwechslungsreich, und die Animation des Fahrers ist einfach super. So wird das Motorrad nach einem Unfall erst einmal angeschoben, bevor der Fahrer sich wieder auf seinen Sattel schwingt. Die vielen verschiedenen Rennstrecken bieten reichlich Abwechslung, so daß die Motivation sicherlich lange anhält. Gewiß werden viele sagen, daß Honda RVF nichts anderes als eine weitere Rennsimulation ist, doch ich finde, sie ist mehr als das. Dieses Programm zeigt ganz deutlich, was für Ansprüche man heute an einen Fahrsimulator stellen sollte. Honda RVF ist mit Sicherheit die beste Motorrad-Simulation, die zur Zeit auf dem Computermarkt erhältlich ist.

(rg)



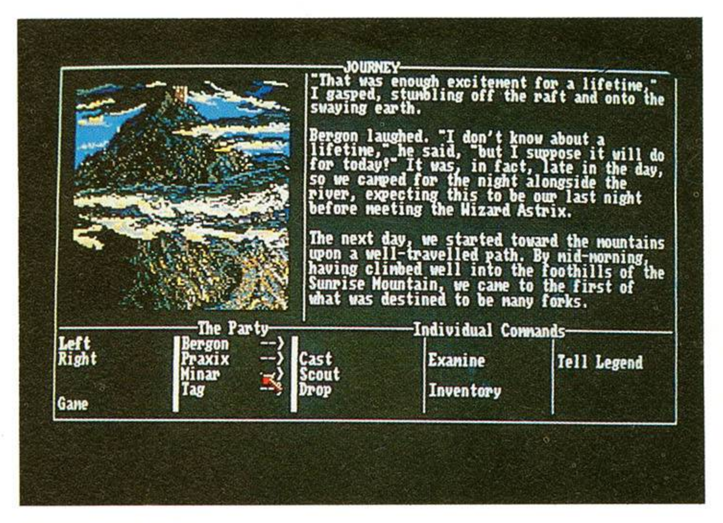
Bildschirmfoto: Atari ST

Es kann schon mal passieren, daß man absteigen muß und das Motorrad nicht mehr anspringt



Journey

Hersteller: Infocom
Vertrieb: Fachhandel
System: Amiga
Preis: DM 99,95



Bildschirmfoto Amiga

Der Aufstieg zum Berg des Zauberers stellt eine echte Herausforderung dar. Es erwartet Sie ein Labyrinth in bester Infocom Machart

Eine gefährliche Reise

Wenige Tage, nachdem wir uns in unserer Heimatstadt Lendros auf den Weg gemacht hatten, erreichten wir den kleinen Handelsposten Lavos. Dort versorgten wir uns mit Lebensmitteln und versicherten uns der Dienste eines Führers. Minar, so der Name dieses verwegenen Abenteurers, behauptete, die östlichen Berge gut zu kennen. Nachdem wir uns in der Taverne des Ortes ein wenig erfrischt hatten, zogen wir weiter. Kaum, daß Lavos unseren Blicken entschwunden war, tappten wir auch schon in den Hinterhalt einer Räuberbande. Als sich Minar nach dem Scharmützel aufmachte, die Gegend zu erkunden, machte er eine schreckliche Entdeckung. Unter einer Decke aus moderigen Blättern fanden wir die Leichen von drei Menschen. Nachdem wir die Toten genauer untersucht hatten, bestatteten wir Sie und zogen weiter. In der Ferne zeigte sich ein schmaler Rauchfaden am Horizont, und wir beschlossen nachzusehen, wer hier in der unwegsamen Wildnis ein Feuer entfacht hatte. Wir entdeckten eine einsame Hütte, in der ein halb wahnsinniger Eremit hauste.

Der Berg des Magiers

Unser weiterer Weg führte uns an einem großen See vorbei, an dem wir unsere erste Begegnung mit Nymphen hatten. Minar versuchte, zu tauchen und dabei Fische zu fangen, jedoch tauchte er nicht wieder auf und wir dachten, er sei seinerseits gefangen worden. Jedoch fanden wir wenig später eine Höhle, in der sich ein unterirdischer See befand. Als wir dieses Gewässer genauer untersuchten, fanden wir auf dessen Grund den Zugang zu einer Nymphenbehausung...

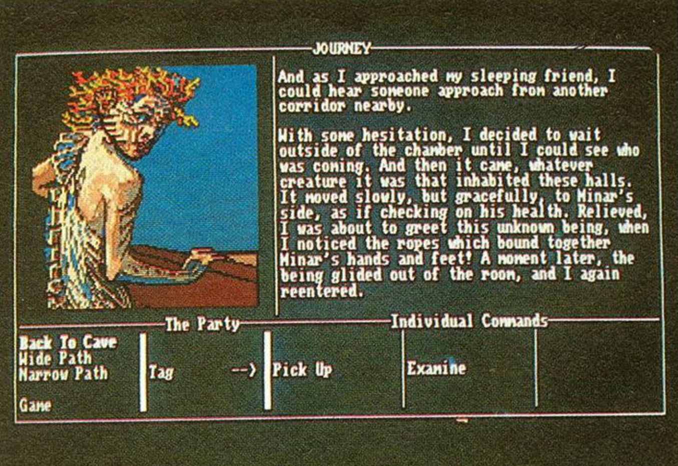
Infocom auf Innovationskurs

Soweit die Geschichte der Abenteurer, so wie sie sich dem Spieler präsentiert. Den Ruf als Meistererzähler der Computerabenteuer, den hat sich Infocom zwar selber gegeben, dies aber mit gutem Grund. Nachdem im Bereich der reinen Textadventures wenig Platz für neue Ideen blieb, wandte man sich hier neuen Gefilden des Computerspielens zu. Journey stellt eine gelungene Mischung aus Textadventure und Rollenspiel dar. Das Geschehen präsentiert sich dem Spieler in Form von anspruchsvollen Texten, die wie in einem Buch den Fortgang der Handlung schildern. Die Eingaben des Spielers werden nicht mehr in Textform getätigt, sondern via Mausklick. Je nach Situation stellt das Spiel verschiedene mögliche Optionen zur Verfügung. Je nachdem, wie die dann getätigte Aktion die Story weiterführt, präsentieren sich im folgenden Schauplatz neue mögliche Aktionen. Die Rollenspielbestandteile des Spiels sind allerdings eher spärlich.

Wer eine gute Story sucht, ein Spiel haben möchte, dessen Schwerpunkt auf rätseln und Nachdenken liegt, sollte sich Journey einmal ansehen. Es bedarf zwar einiger Englischkenntnisse und es dauert ein wenig, bis der Spieler mit dem neuen Steuerungskonzept vertraut ist, aber dann erwartet Sie ein fesselndes, umfangreiches und gut gemachtes Spiel.

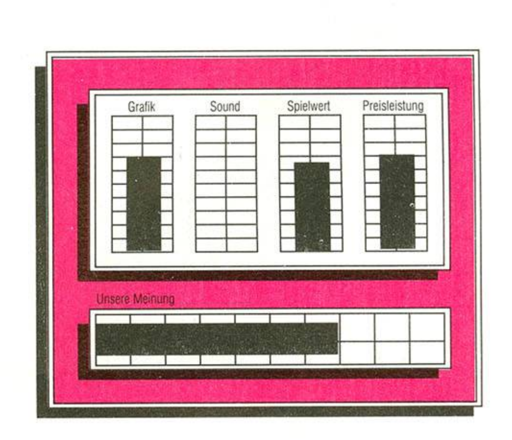
(hs)

★



Bildschirmfoto Amiga

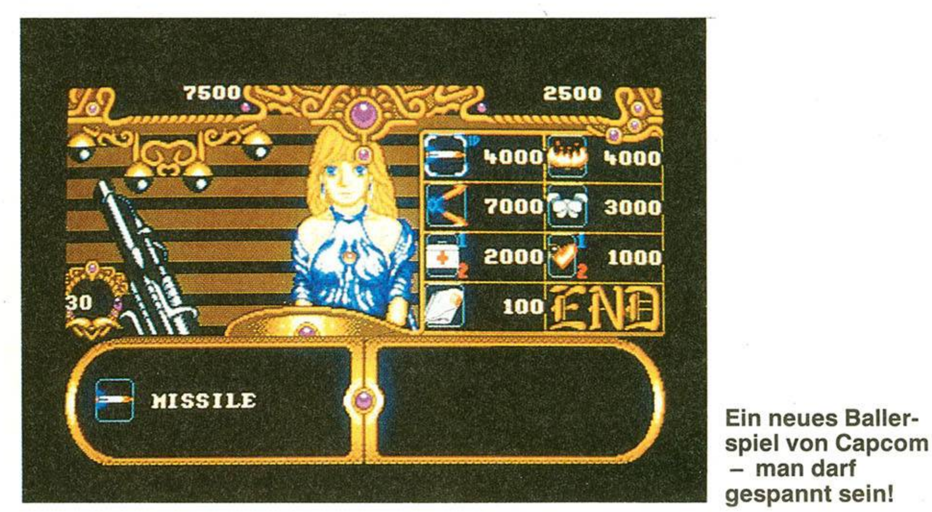
So entzückend, wie sie im ersten Moment erscheinen, so gefährlich erweisen sich die Seenymphen, die den Kundschafter der Reisegruppe entführten



Forgotten Worlds



Hersteller: Capcom
Systeme: C-64/128, Spectrum, Amstrad CPC, Atari ST, Amiga, MS-DOS
Testversion: Atari ST
Preis: zirka 65 DM



Bildschirmfoto: Atari ST

Ein neues Ballerspiel von Capcom – man darf gespannt sein!

Vergessene Welten...

...werden zerstörte Städte genannt, die der Vernichtungswut von acht bösen Göttern zum Opfer fielen. Diese acht Götter wurden vom Kaiser Bios, dem Gott der Vernichtung, persönlich gezeugt. Daß die Menschen die Zerstörung ihrer Zivilisation nicht einfach so hinnahmen, ist einleuchtend. Wütend, wie sie waren, schufen sie zwei Krieger, die den Göttern das Fürchten lehren und die Menschheit rächen sollten. Genauso schwer, wie es sich anhört, ist es auch. Zum Schutz hat sich Kaiser Bios mit drei Halbgöttern, die die Funktion von Wächtern erfüllen, umgeben: dem goldenen Drachen, dem Gott des Krieges und dem Paramecium.

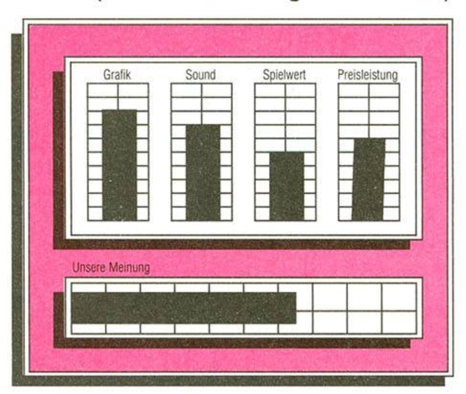
Zwei coole Kerle...

Auf ihrem Weg zum Kaiser müssen die beiden vier schwere Level durchqueren. Schon im ersten Level warten große Gefahren. Die Krieger begeben sich zum Eingang des unterirdischen Komplexes, in dem zahlreiche Monster auf ihr Abendessen warten. Um es zu bekommen, benutzten sie die verschiedensten Waffen, von der einfachen Pistole, über Panzer-Abwehrraketen, bis hin zu Müll in Form von Pinzetten und Zahnrädern. Des weiteren gibt es hier Röhrensysteme, die, wenn sie getroffen werden, aufplatzen und heiße, tödliche Flüssigkeiten versprühen. Abgeschossene Gegner hinterlassen öfters kleine blaue Tropfen, die aufgesammelt werden können. Für sie erhält man Geld, für das man sich in Läden, die inmitten der Level auftauchen, Extrawaffen, Zusatzleben und Informationen über den Weiterverlauf des Levels kaufen kann. Da man von den Extrawaffen immer nur eine tragen kann, sollte man sich überlegen, welche man kauft. Zur Verfügung stehen unter anderem: zielgesteuerte Raketen, Napalm-Bomben, V-Kanonen, Schüsse in mehrere Richtungen, Laser und Flammenwerfer. Weiterhin kann man sich noch eine Rüstung und einen Booster zulegen, der die Feuerkraft der Waffe verstärkt. Am Ende des ersten Levels wartet der Goldene Drache, dessen zerbrechliches Maul ständig tödliche Mutationen ausspuckt. Um sein Maul zu schützen, hat er es mit Müll umgeben. Am Ende des zweiten Levels, der Staubwelt, die überflutet wurde, lauert der zweite Wächter. Er kann nur durch einen gezielten Treffer auf sein Herz vernichtet werden. Level vier ist die Hi-Tech-Welt des Kriegsgottes. Er harrt in seiner Festung seiner Vernichtung. Der vierte und letzte Level ist die Götterdomäne. Als letzten Schutz schickt Kaiser Bios seine Mönche aus, die ihrerseits von Würmern und Maden geschützt werden.

It adds up to a whole lotta trouble...

Es ist sicherlich keine ganz neue Idee, mal wieder ein Schießspiel mit horizontalem Scrolling auf den Markt zu bringen, aber Forgotten Worlds hat doch einige neue Features zu bieten. Die zwei Krieger, die gleichzeitig von zwei Personen gesteuert werden können, fliegen wunderschön animiert über den Bildschirm und ballern, was das Zeug hält. Das Spiel ist so schon ziemlich schwer, da die Gegner von allen Seiten kommen, die etwas gewöhnungsbedürftige Steuerung erleichtert das Spiel keineswegs. Wenn man schießt und gleichzeitig nach vorne oder hinten steuern will, so dreht sich die Figur im oder gegen den Uhrzeigersinn und ändert die Schußrichtung. Trotzdem ist Forgotten Worlds ein gutes Ballerspiel mit noch besserer Grafik, das anzuschauen sich auf jeden Fall lohnt.

(Robert Marz/Jürgen Seibel/hs)





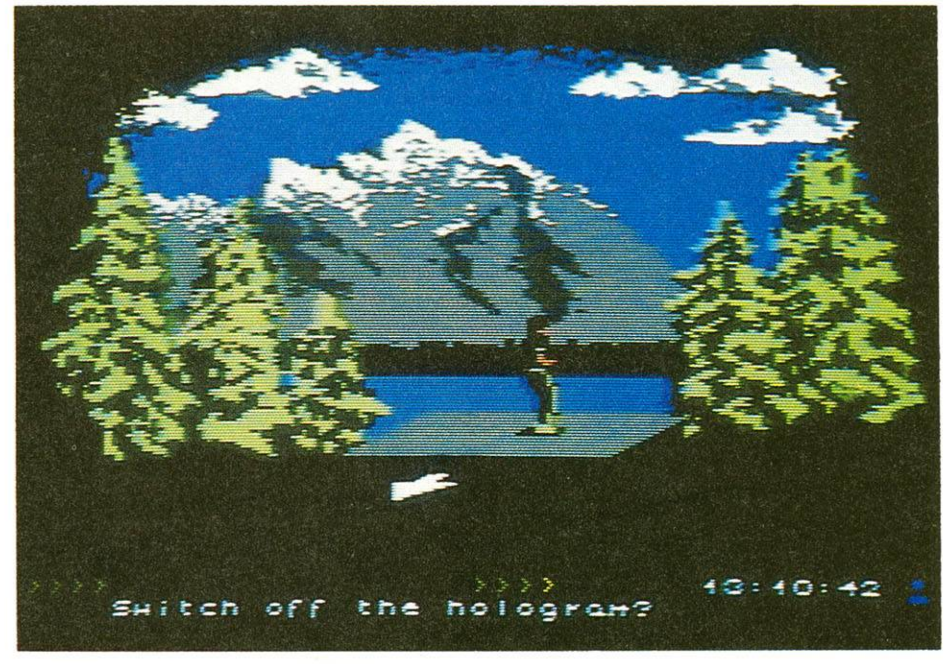
Bildschirmfoto: Atari ST

Zwei Krieger versuchen, die Zerstörung der Zivilisation mit Waffengewalt zu verhindern, und hoffen auf Ihre Hilfe

Projekt Firestart

Hersteller: Electronic Arts
Systeme: C-64
Testversion: C-64
Preis: ca. 45 DM





Bildschirmfoto: C-64

A bloody deal!

Genetische Experimente waren schon immer Zündstoff für Diskussionen. Unkalkulierbare Risiken haben dafür gesorgt, daß diese Art von Experimenten mit Vorsicht betrachtet wurde. Am 13. Februar 2066 jedoch passierte, wovor viele Stimmen lange gewarnt hatten. Eines der Experimente führte nicht zum gewünschten Erfolg und geriet außer Kontrolle. An Bord des Forschungsschiffes Prometheus hatte man vor, Minenarbeiter zu züchten, die selbst harten Umweltbedingungen widerstanden. Zuerst sah es so aus, als ob alles zur vollsten Zufriedenheit funktionieren würde. Dann passierte jedoch, wovor sich alle gefürchtet hatten. Die Embryonen entwickelten sich zwar hervorragend, wiesen jedoch nicht die geforderten Qualitäten auf. Bemerkenswert war besonders die Kraft, die diesen Wesen innewohnte. Seit einiger Zeit jedoch antwortet die Prometheus nicht mehr. Irgend etwas muß dort geschehen sein, und so beschließt die System Science Foundation, Sie in das fragliche Schiff zu schicken, um einmal nach dem Rechten zu sehen...

Sie beginnen nun Ihr Abenteuer in einem Raum der ersten Etage. Auf das Öffnen der Tür in diesem Raum sollten Sie verzichten, wenn Sie nicht nähere Bekanntschaft mit dem Vakuum des Weltalls schließen möchten.

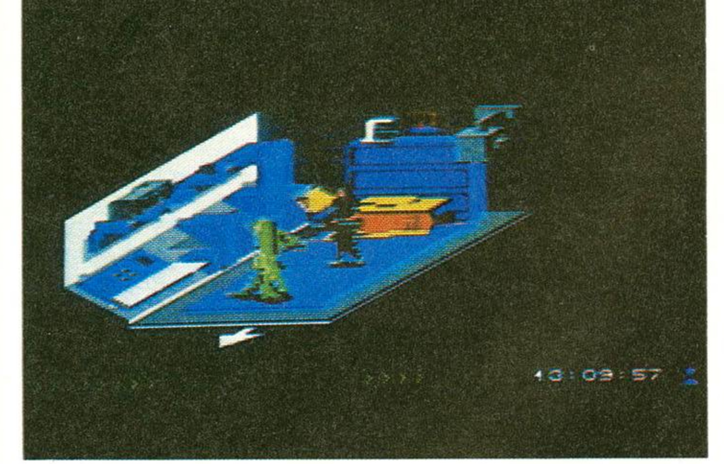
Give them hell!

Koordination ist vonnöten, denn mehrere Teilaufgaben sind zu bewältigen. Zum einen wäre da überleben an erster Stelle zu nennen. Zum anderen sollten Sie schon herausfinden, was an Bord dieses Schiffes passiert ist. Zum dritten schlummert irgendwo in diesem Schiff eine Prinzessin, und es liegt an Ihnen, ob Sie durch den Kuß eines Helden oder den herzhaften Biß eines Monsters geweckt wird. Und zu guter Letzt sollten Sie sich Gedanken machen, wie Sie nach erfolgreicher Beendigung Ihrer Aufgabe türmen können. Doch ganz so hoffnungslos, wie sich die Situation momentan darstellt, ist es nun nicht. In der Medical Station z.B. können Sie Ihre Hitpoints völlig restaurieren. Die erste Hilfe, Kästen neben den Fahrstühlen zu stellen, können auch zumindest einige Hitpoints regenerieren. In verschiedenen Vorratsräumen sind neue Waffen zu finden, die angesichts der vielen Monster auch vonnöten sind. Die Computerterminals sind wahre Fundgruben, um die Ursachen und den Hergang des mißglückten Experiments zu rekonstruieren. Während Ihrer Aufgabe wird gelegentlich ein Bild von einem anderen Teil des Schiffes eingeblendet.

Blutzoll

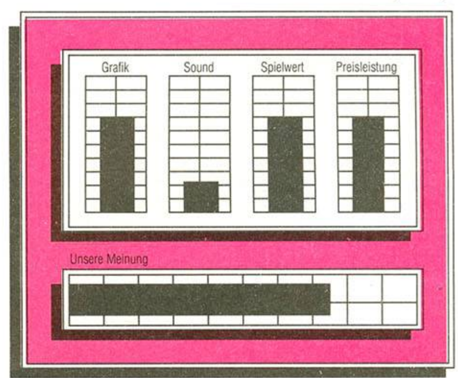
werden Sie mit Sicherheit zahlen müssen, wenn Sie den hohen Anforderungen dieses Spieles gerecht werden wollen. Die Monster sind deutlich in der Überzahl, und überlegtes Weglaufen kann so manchen Tod sparen helfen. Grafisch präsentiert sich Projekt Firestart von der Schokoladenseite. Nur der Sound hätte nach unserer Meinung ein wenig üppiger ausfallen können. Dafür wird der Spieler durch eine exakte Steuerung und ein spannendes Gameplay verwöhnt. Unsere Meinung: sehr empfehlenswert.

(mm)



Bildschirmfoto: C-64

Wird es Ihnen gelingen, die Prinzessin zu retten, bevor die greulichen Monster Sie finden?



DER KONVERTER

Ein neues System, dasselbe Spiel. Oder ist es besser oder schlechter oder was? Der Konverter gibt Aufschluß. Hier finden Sie all die Programme, über die in JOYSTICK schon berichtet wurde und die nun in einer neuen Version vorliegen.

Times of Lore

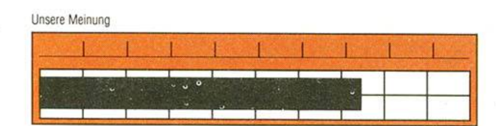
Hersteller: Microprose
System: Amstrad CPC



Bildschirmfoto: CPC, Times of Lore

Das Königreich Valwyn stellte den Hintergrund für das Origin Rollenspiel Times of Lore dar. Die geheimnisvollen Weiten dieses Landes stehen endlich auch Amstrad-CPC-Benutzern zur Erkundung offen. Wie bei den schon bekannten Versionen versteht sich auch die CPC-Version als ein Action-orientiertes Spiel. Die Steuerung des Helden erfolgt mit dem Joystick, spezielle Aktionen, wie z.B. das Gespräch mit anderen Leuten, werden über Icons angewählt. Die Grafik und der Sound nutzen die Fähigkeiten des CPCs gut und sind gefällig anzuschauen bzw. zu hören. Times of Lore stellt für den CPC-Softwaremarkt eine echte Bereicherung dar, da gute Rollenspiele für diesen Computer rar sind.

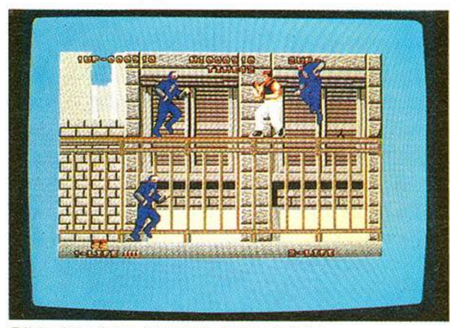
Unsere Meinung



Dragonninjas

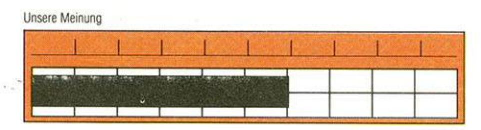
Hersteller: Imagine
System: Atari ST

Präsident Ronnie hat's erwischt. Die bitterböse Ninja-Organisation hat ihn verschleppt, um 'Wasweißichwas' zu erpressen. Und wenn die harten Zeiten kommen, dann müssen die harten Kerle ran, gelle. So machen sich ein paar echt harte Kerle daran, den Präsidenten im wahrsten Sinne des Wortes rauszuhauen. Die Ninjas versuchen, dies natürlich zu verhindern. Das eigentliche Spiel präsentiert sich auch in der Atari-ST-Version als Prügelspiel derbster Sorte. Je nach Wahl können entweder einer oder zwei Spieler gleichzeitig versuchen, den Präsidenten zu befreien. Das Szenario scrollt zwar etwas ruckelig, aber ansonsten ganz passabel von rechts nach links. Der Bildschirm ist in zwei Ebenen aufgeteilt, einmal die Straße und darüber eine Art durchgezogener Balkon. Die Bösen kämpfen mit allen Tricks, und da es die legendären Ninjas sind, darf nicht verwundern, daß manche Bösewichter auch mal Feuer spucken. Wer Double Dragon noch nicht kennt oder es ganz besonders gelungen findet, sollte sich Dragon Ninja einmal anschauen.



Bildschirmfoto: Atari ST, Dragonninjas

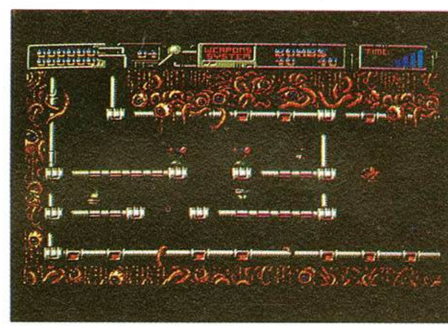
Unsere Meinung



Cybernoid II

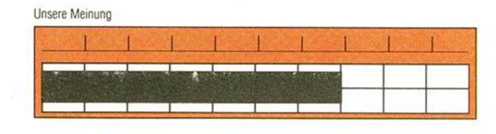
Hersteller: Hewson
System: Amiga

Kaum hatte sich Cybernoid zu einem passablen Erfolg gemausert, ließ Raffaele Cecco, gar nicht faul, einen zweiten Teil vom Stapel. Die Raumpiraten haben wieder einen Minenplaneten überfallen und wieder alle Vorräte geklaut. Jetzt können auch Amiga-Besitzer versuchen, die Minensysteme von den bösen Piraten zu säubern. Das Spiel ist ähnlich wie der erste Teil aufgebaut und folgt auch im wesentlichen dem dort verwendeten Spielkonzept. Neu sind große Teile der Grafik und der Sound. Auch finden sich hier einige neue Gegner. Waffen und Extrawaffen jedoch sind gleichgeblieben. Trotz der Ähnlichkeiten zum ersten Teil ist dieses Spiel recht gut gelungen und vermag den Spieler einige Zeit vorm Monitor zu fesseln.



Bildschirmfoto: Amiga, Cybernoid II

Unsere Meinung



Menace

Hersteller: Psyclapse
System: C-64

Der Ballerspielrausch hält an. Nachdem mit R-Type eine ungeahnte Renaissance der Shoot'em Ups stattgefunden hat, versucht sich so ziemlich jedes Softwarehaus an dem Thema und steuert ein Spiel bei. Menace von Psyclapse wurde zunächst für den Atari ST und dem Amiga vorgestellt und war auf diesen Maschinen auch eines der besseren Spiele des Genres. Gute Grafik, guter Sound, originelle Extrawaffen und fiese Oberschurken. Nun gibt's das Spiel auch auf dem C-64. Um es geradeheraus zu sagen, die Grafik ist Menace, der Sound ist Menace, die Extrawaffen sind Menace, und trotzdem hat dieses Programm

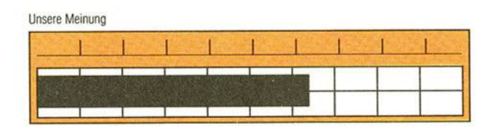


nicht mehr viel mit dem 68000er Original zu tun. Das Scrolling ist zwar schnell, aber für jedes Level wird ein Set an Hintergrundgrafiken erstellt, das dann fünfmal hintereinander durchscrollt, um dann vor dem Levelwächter anzuhalten. Wer noch ein gutes Ballerspiel sucht, sollte sich andere Produkte anschauen. Menace für den 64er vermochte nicht zu überzeugen.



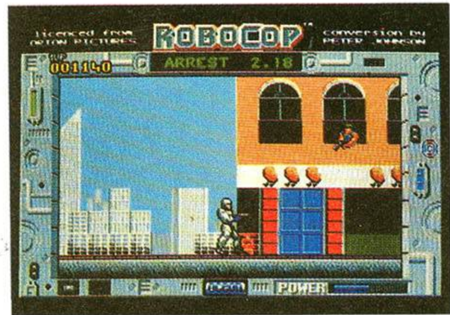
Bildschirmfoto: C-64, Menace

Unsere Meinung



Robocop

Hersteller: Ocean
System: Atari ST



Bildschirmfoto: Atari ST, Robocop

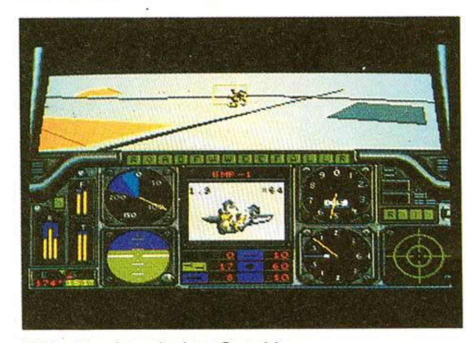
Inzwischen sollte jeder das Gesetz der Zukunft kennen. Robocop, der Cyborg mit dem metallenen Körper und dem Gehirn eines Polizisten, war einer der größten Erfolge des Kinojahres 88. Aus diesem Stoff hat Ocean ein hochkarätiges Actionspiel gemacht, das nun endlich für den Atari St und in absehbarer Zeit auch für den Amiga erhältlich ist. Der Spieler steuert Robocop durch die Downtown. Dort müssen die reichlich vorhandenen Verbrecher dingfest gemacht werden. Das Szenario stellt einen Straßenzug dar, der mit dem Voranschreiten des Robocops scrollt. Neben dem Abwehren der hinterhältigen Angriffe kann Robocop auch einige Extrawaffen finden, z.B. eine neue Waffe, die drei Schüsse auf einmal abfeuert. Spätestens am Ende des ersten Levels erweist sich dieses Extra als sehr nützlich, denn hier gibt es einen feschen Kampf gegen einen anderen Roboter, dem riesigen Ed 209. Grafisch und spieltechnisch hat uns Robocop gut gefallen. Allein der Sound hinkt ganz schön hinterher.

Unsere Meinung

Gunship

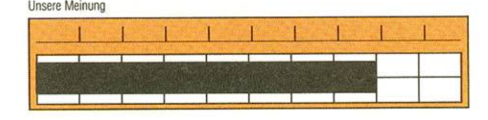
Hersteller: Microprose
System: Amiga

Juhu, sie ist endlich da. Die Rede ist von der langerwarteten Amiga-Version von Gunship. Diese indexgebeutelte Hubschraubersimulation ist in der C-64- und MS-DOS-Version angenehm aufgefallen, und die Amiga-Version hält, was die Vorgänger versprachen. Neben einfachen Trainingsflügen können, entsprechende Routine vorausgesetzt, richtige Missionen absolviert werden. Eine Tastaturschablone erleichtert die Orientierung beim Steuern. Das ausführliche Handbuch (leider in Englisch) gibt sich nicht mit einer einfachen Erläuterung der Steuerung zu frieden, vielmehr führt es detailliert auch in die Theorie der Hubschraubersteuerung ein. Wie bei Microprose üblich, wurde wieder großer Wert auf ein realistisches Outfit des Spieles gelegt. Die Anforderungen, die das Spiel an den Benutzer stellt, können via Menüs eingestellt werden, so daß auch der Anfänger einen leichten Einstieg findet. Hier kann ruhigen Gewissens behauptet werden, daß sich das Warten gelohnt hat.



Bildschirmfoto: Amiga, Gunship

Unsere Meinung



Microprose Soccer

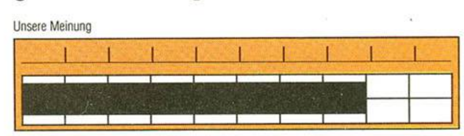
Hersteller: Microprose
System: Atari ST



Bildschirmfoto: Atari ST, Microprose Soccer

In einer fußballbegeisterten Nation, wie es Deutschland nun einmal ist, pflegen gute Fußballspiele für den Computer recht erfolgreich zu sein. Microprose Soccer ist auch für den Atari ST ein echter Hit! Hier wird mit vollem Einsatz gespielt. Ob Meisterschaft oder Lokalderby, jeder kommt auf seine Kosten. Der Spieler hat außerdem noch viele Optionen, mittels derer er das Programm an die eigenen Wünsche anpassen kann. Da können Faktoren wie z.B. das Wetter eingestellt werden, ob man auf dem Rasen oder in der Halle spielen möchte, wie lange das Match dauern soll und so weiter. Die technische Umsetzung kann nur als gelungen bezeichnet werden, gute Grafik, guter Sound. Sogar an eine Option zur Speicherung eines Turniers wurde gedacht, von einem Zwei-Spieler-Mode ganz zu schweigen.

Unsere Meinung



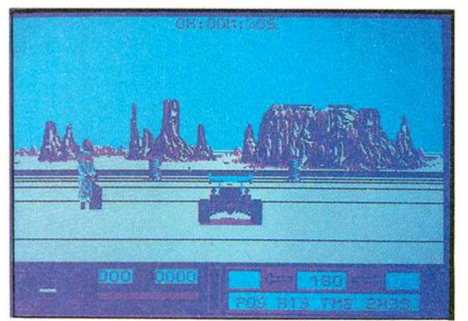
African Raiders 01

Hersteller: Tomahawk
System: MS-DOS

Nun liegt African Raiders auch in der PC-Version vor. Ziel des Spieles ist es, die Rallye Tunis – Dakar für sich zu entscheiden. Der Weg führt hauptsächlich durch Wüstengebiete und ist durch alte Ölfässer markiert. Sie brauchen allerdings nicht dieser Strecke folgen, sondern können sie nach eigenem Ermessen zusammenstellen. Gut gefallen hat uns die Geschwindigkeit, die das Fahrzeug erreichen kann. Hier wurde wirklich sauber programmiert. Nicht so gut sieht die Darstellung in CGA aus, das Spiel läuft zwar auch auf EGA, präsentiert sich allerdings in den



bekannten CGA-Farben (brrrr!). Alles in allem eine akzeptable Umsetzung, deren Qualität durch die Verwendung von EGA-Grafiken noch erheblich hätte gesteigert werden können.



Bildschirmfoto: MS-DOS, African Raiders 01

Unsere Meinung

Run the Gauntlet

Hersteller: Ocean
System: Amiga

Bei diesem Wettrennen gilt es innerhalb drei verschiedener Abschnitte jeweils den ersten Platz zu erreichen, um die "Run the Gauntlet"-Trophäe zugesprochen zu bekommen. So heißt es im ersten Abschnitt, der auf dem Wasser zu absolvieren ist, wiederum drei verschiedene Wettrennen zu fahren: Luftkissenfahrzeug, Rennboote und Jet-Skies.

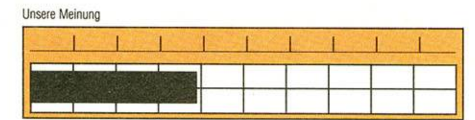


Bildschirmfoto: Amiga, Run the Gauntlet

Der zweite Abschnitt wird auf dem freien Gelände (Off Road) fortgesetzt. Hier heißen die Fahrzeuge Quads, Buggys und Supercats, wovon jedes ein eigenes Fahrverhalten besitzt.

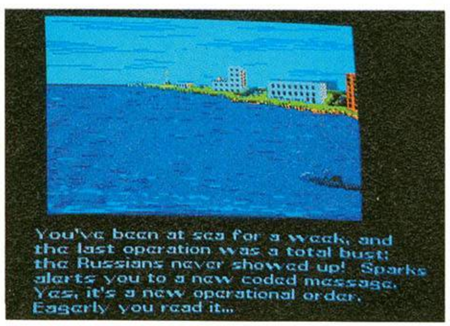
Gegenüber der C64-Version wartet hier das Spiel während der Ladezeiten mit digitalisierten Bildern und digitalisierter Sprache auf. Auch die Grafiken sind nicht so blockhaft, was natürlich verständlich sein dürfte. Einziger Nachteil bei der Amiga-Version: Durch die enorme Schnelligkeit der Fahrzeuge (die sich übrigens nicht manipulieren läßt) ist dieses Spiel (gesetzt den Fall, man spielt gegen den Computer) kaum zu gewinnen.

Unsere Meinung



Red Storm Rising

Hersteller: Micro Prose
System: MS-DOS

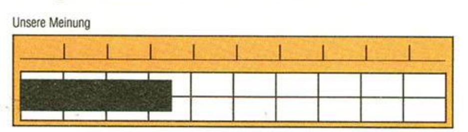


Bildschirmfoto: MS-DOS, Red Storm Rising

Frei nach dem Motto: "Jedem Computerbesitzer seine eigene U-Boot-Simulation" handelte wohl Micro Prose, als sie mit Red Storm Rising die x-te Interpretation dieses Themas auf den Markt warf. Große Unterschiede zu bereits bestehenden Programmen dieser Art sind nicht zu finden. Eine reichlich dicke Anleitung sorgt dafür, daß alle Funktionen, wie sonare Analysen, Radar und Waffensysteme, ausführlich erklärt werden. Im Spiel selber sind diese Erkenntnisse dann auch dringend notwendig, will man sich durch den Datenwust durcharbeiten.

Hier und da eingestreute animierte Bilder sorgen für ein wenig Abwechslung im stressigen Leben eines Kapitäns, der mit Aufgaben betreut wurde, die von Convoi-Überwachung bis zum harten Kampf jede Art der Nutzung von kriegerischen U-Booten einschließen.

Unsere Meinung



Test Drive II – The Duel

Hersteller: Accolade
System: C 64

Wer gibt schon gerne Tausende von Mark dafür aus, um seinen frisch gekauften Ferrari auf einer eng gewundenen Bergstraße in den Abgrund zu setzen? Wer also keinen reichen Onkel in Amerika hat, der ihm diese kostspieligen Extras bezahlt, der kann sich beispielsweise mit dem Programm Test Drive II auseinandersetzen, in dem es um Rennen gegen die Zeit oder den Computerwagen geht.

Aus der Sicht des Fahrers wird wird das Gefährt – Ferrari oder Porsche – per Joystick durch enge Serpentinen oder Landstraßen gelenkt.



Bildschirmfoto: C-64, Test Drive II

Unsere Meinung

International Karate

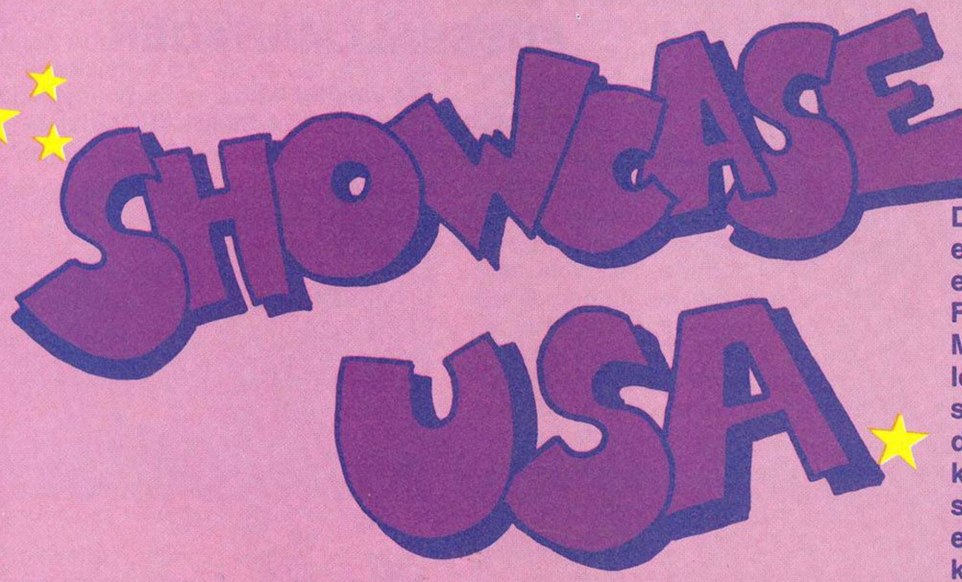
Hersteller: System Three
System: MS-DOS

Vor der Skyline von Sydney oder den ägyptischen Pyramiden im Schatten der Sphinx fliegen Füße in Mägen, klatschen Hände auf Wangen, prallen Körper aneinander. So könnte eine Kurzbeschreibung von International Karate aussehen; einem Spiel, das allein oder zu zweit zu einer Art Joystickakrobatik ausartet, wenn man über die normalen Anfangsschwierigkeiten in der Steuerung hinweggekommen ist. Sechzehn verschiedene Sprünge, Schläge und Tritte sind im Repertoire des Spielers vorhanden und können von diesem per Joystick oder Tastatur ausgewählt werden.



Bildschirmfoto: MS-DOS, International Karate

Unsere Meinung



Die Consumer Electronic Show in Chicago - Highlights aus den U.S.A.

Das Babylon der Unterhaltungselektronik lockte wieder mit einer Vielzahl von Neuheiten. Für alle Anbieter, die in diesem Marktbereich Produkte vorstellen wollen, stellt die halbjährlich stattfindende CES das Mekka der Branche dar. Trends der Zukunft werden hier erstmalig präsentiert und neue Produkte einem interessierten Fachpublikum aus aller Welt vorgestellt. Das sich neben High Tech und Software auch viele bekannte Persönlichkeiten aus der Branche auf dieser Messe ein Stelldichein geben, erhöhte den Reiz eines Chicagobesuches noch zusätzlich. Lesen Sie weiter, und lassen Sie sich von unserem Mitarbeiter Markus Matejka die interessantesten Neuheiten vorführen.

Die Consumer Electronic Show in Chicago hielt auch in diesem Jahr wieder viele Überraschungen bereit. Neben Neuheiten auf dem Video, Audio und Phonosektor gab es besonders für den Computer und Videospielfan viel Neues und Verbessertes zu sehen. Daneben waren wie bereits im Januar in Las Vegas das hochauflösende Fernsehen und Super VHS sowie 8-mm Videorekorder die Magneten der Publikumsgunst.

Erstmalig vorgestellt wurde eine Kamera, mit der es möglich ist, dreidimensionale Aufnahmen zu machen. Sicherlich eine interessante Entwicklung, aber inwieweit sich dieses System durchsetzen wird, bleibt die Frage. Auch das High Definition TV, daß unzweifelhaft wesentlich brillantere Bilder abgibt als das handelsübliche TV, konnte sich noch nicht etablieren. Denn bevor nicht die Sendeanstalten ihre Sender entsprechend modifizieren, ist auch mit diesem Empfangsgerät keine bessere Qualität zu erwarten. Sicherheitstechnik und Vorstellungen von neuen CDs und Videotapes ergänzten den Gesamtüberblick auf die zur Zeit verfügbare Unterhaltungselektronik. In besonderem Maße kam allerdings der Videospielfreund auf seine Kosten, denn die Neuheiten auf diesem Gebiet sind wahrlich phänomenal. Der Trend geht dabei zu Handheldgames, die in einer nie dagewesenen Qualität für Furore sorgten. Der Gameboy der Firma Nintendo, der auf dieser Messe erstmalig vorgestellt wurde, stellt das erste transportable Videospiel dar, daß durch Wechseln der Cartridge zu einem wirklich flexiblen Unterhaltungsgerät wird. In letzter Sekunde wartete auch Atari auf einer in aller Eile einberufenen Pressekonferenz mit einer Eigenentwicklung auf, die dem Gameboy Paroli bietet. Aber über den Computerspielfan wurde ein wahres Füllhorn an neuen Programmen ausgeschüttet.

Der Trend geht hier zu immer komplexeren Spielen, die sich allesamt durch ein duchdachteres Handling und verbesserte Grafik auszeichneten. Die EGA-Karte ist sozusagen Standard geworden, und nicht wenige Spiele konnten bereits mit VGA-Grafiken aufwarten, so daß man stellenweise vermuten konnte, kein Computerspiel, sondern einen Videofilm zu betrachten. Ob Lucasfilm, Sierra oder Origin, ob Epyx, Konami oder Sega, allen Firmen gemeinsam war der Trend zu noch farbenfroheren Grafiken, höheren Geschwindigkeiten im Gameplay und die Vorstellung von neuen Spielideen. War es lange Zeit doch ziemlich ruhig um neue Spielprinzipien, so konnte die Consumer Electronic Show gleich mit einem ganzen Bündel an neuen Ideen und Realisationen aufwarten.

Begleiten Sie uns also auf einem Gang durch die Hallen der Consumer Electronic Show, die wirklich für jeden etwas zu bieten hatte. Natürlich ist es unmöglich, Ihnen im Rahmen dieses Berichtes alle Spiele und Neuentwicklungen vorzustellen. Aus diesem Grund müßten wir eine gewisse Auswahl tätigen und wollen Ihnen im folgenden die Spiele vorstellen, die in absehbarer Zeit auf den deutschen Markt gelangen werden. Begleiten Sie uns nun auf einem Streifzug durch die Welt der Mikroelektronik in der Nordhalle des Chikagoer McCormic Centers, wo unter anderem Nintendo und Sega, aber auch andere bekannte Softwarehäuser die letzten Neuheiten dem interessierten und zahlreich erschienen Fachpublikum vorstellten.

Games, Games, Games

Obwohl die Hallen des McCormick Centers selbst in einigen Tagen nur mit Mühe zu erwandern sind, war doch nicht genug Platz für all diejenigen vorhanden, die ihre Produkte vorstellen wollten. So wurden beispielsweise die Programmentwicklungen der Firmen Activision in einer separaten Veranstaltung vorgestellt. Besonders Adventurefans werden wieder voll auf ihre Kosten kommen, denn mit dem Programm Arthur, the Quest of Excalibur, kann der Spieler den Aufstieg von Arthur bis zum König von Britannien selbst nachvollziehen. Beginnend mit der Erziehung Arthurs durch den Hofmagier Merlin kann der Spieler sich selbst ein Bild von den Verhältnissen der damaligen Zeit machen. Ziel des Spieles ist nicht nur, Arthur zum König zu machen, sondern selbstverständlich auch die Suche nach Excalibur, dem mächtigen magischen Schwert.

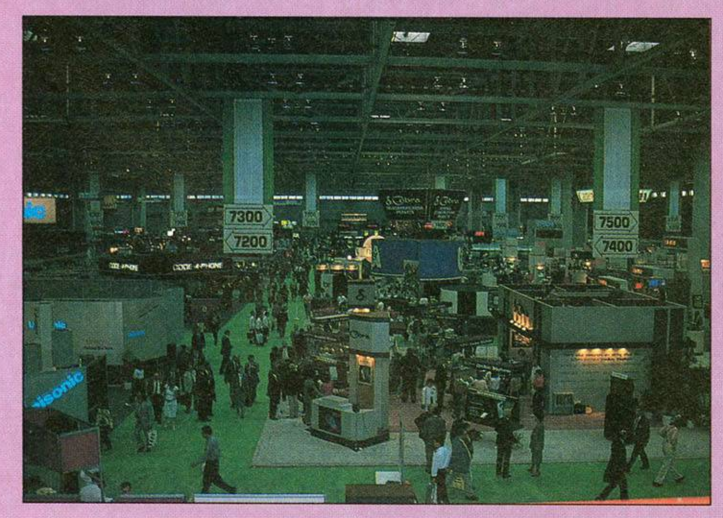
EGA-Grafiken begleiten dabei den Spieler bei seinem Versuch, dieses hochgesteckte Ziel zu verwirklichen. Freunde des Rennsports und des "Roadblastings" werden ebenfalls begeistert sein. Mit Deathtreck steht ein Programm ins Haus, das einen ungefähren Vorgeschmack auf die Straßenverhältnisse der Zukunft gibt. Mit schwerbewaffneten Fahrzeugen gilt es, bestimmte Streckenabschnitte so schnell wie möglich zu meistern. Das hört sich relativ einfach an, ist jedoch aufgrund der anderen Verkehrsteilnehmer viel schwerer zu realisieren, als zunächst vermutet. Sechs verschieden Grundtypen von Fahrzeugen sowie zehn verschiedene Kurse stehen zur Verfügung, um den anderen Straßenrowdies Mores zu lehren. Als Basisausstattung verfügt jedes Fahrzeug über einen Doppellaser, mit dem andere Fahrzeuge vaporisiert werden können. Doch Vorsicht! Ihre Gegner lassen sich nicht so ohne weiteres von der Straße pusten. Da diese ebenfalls über die gleiche Bewaffnung verfügen, ist Vorsicht und strategisches Denken angesagt, will man nicht allzu früh mit Totalschaden liegenbleiben. Ein umfangreiches Panel, das das Cockpit Ihres Fahrzeuges darstellt, versorgt den Fahrer ständig mit den wichtigsten Informationen über Zustand und Position des Fahrzeuges. Ein in das Instrumentenbrett integrierter Bildschirm zeigt Ihnen übrigens das Porträt des Fahrers, den Sie gerade ins Visier genommen haben. So können Sie entscheiden, ob Sie Gewalt anwenden oder sich mit List und Tücke an Ihrem "Mitbewerber" vorbeimogeln. Die MS-MOS-Version dieses Programmes wird bereits die VGA-Karte unterstützen, d.h., für farbenfrohe und realistische Grafiken ist in jedem Falle gesorgt. Gelingt es Ihnen, das erste Level erfolgreich zu meistern, gelangen Sie in eine Zwischensequenz, in der das eigene Fahrzeug je nach Plazierung mehr oder weniger besser ausgestattet werden kann. Wem der Laser nicht ausreicht, kann dann noch einige schnuckelige Extras erwerben. Der Raketenwerfer z.B. machte einen recht überzeugenden Eindruck und dürfte auch hartnäckige Widersacher auf Nimmerwiedersehen von der Straße pusten...

Ebenfalls zunächst auf MS-DOS in VGA-Qualität wird A-10 Tank Killer erscheinen. Diese Flugkampfsimulation versetzt den Spieler an den Steuerknüppel eines der modernsten Flugzeuge der Welt. Die Hintergrundgeschichte ist, wie so oft bei Spielen dieser Art, mit wenigen Worten umrissen. Der Spieler muß versuchen, eine Invasion von Feinden zu verhindern, die das eigene Land unterwerfen wollen. So haben Sie sich mit di-

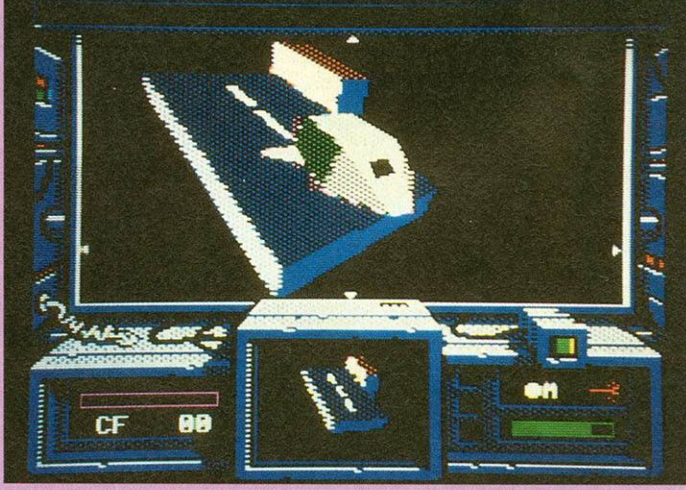
versen feindlichen Flugzeugen, Panzern und sonstigen Militärfahrzeugen herumzuschlagen. Ebenfalls in VGA gehalten, besticht dieses Programm besonders durch die Grafik, die beinahe TV-Qualität erreicht. Mit Hilfe der Adlib-Karte läßt sich dem Programm auch ein Sound entlocken, der seinesgleichen sucht. A-10 Tank-Killer wird wahrscheinlich im letzten Viertel des Jahres 1989 erhältlich sein, Versionen für Amiga und Atari ST sind bereits in Arbeit. Diese werden allerdings erst um Weihnachten zur Verfügung stehen. Eine wirklich neue Spielidee wurde mit Cosmic Osmo vorgestellt. Ganz in Schwarzweiß gehalten, mag man zunächst nicht ein Game mit so viel Pep vermuten. Bei Osmo handelt es sich um ein Fantasy Exploration Game, in der unser Charakter Osmo mit seinem Raumschiff unterwegs ist. Grafisch präsentiert sich dieses Spiel im Comicstyle, mit zahlreichen, lustigen Charakteren, und Hintergrundanimationen. Ziel des Spieles, daß völlig ohne Gewaltanwendung auskommt, ist das Erforschen eines Universums. Explore & Enjoy ist das Prinzip dieses Spieles, von dem eine Serie geplant ist. Völlig mausgesteuert entfällt langwieriges Handbücherstudium, und bei Interaktionen mit anderen Charakteren kommt eine ausgefeilte Sprachausgabe zum Tragen. Bemerkenswert ist besonders die Detailfülle, mit der dieses Spiel aufwarten kann. So ist zum Beispiel in Osmos kleinem Raumschiff ein CD-Player zu sehen nebst einigen CDs. Der Spieler kann nun die CDs in den Player einlegen und die entsprechende Musik hören. Jede der CDs enthält natürlich einen anderen Sound. Generell kann man sagen, daß alles, was man sieht, auch funktioniert. So verwundert es kaum, daß trotz der S/W-Grafiken über ein Jahr notwendig war, um dieses Programm fertigzustellen. Mit dem Telefon an Bord des Schiffes lassen sich auch einige nette Dinge machen. Wird Osmo angerufen, dreht man sich unwilkürlich um, um nach dem läutenden Telefon Ausschau zu halten. Zirka 100 Stunden werden vergehen, bis der durchschnittliche Spieler alle Puzzles gelöst hat, die notwendig sind, um das Spiel zu beenden. Osmos Abenteuer können allerdings jederzeit zwischengespeichert werden, wenn man den Wunsch dazu verspürt. Wer die vergißt, braucht sich auch keine Sorgen zu machen, denn das Programm speichert jede durchgeführte Handlung und Veränderung sofort ab. Ebenfalls unter dem Medigenic Label stellte auch Interplay ein neues Produkt vor. Dragon Wars, so der Titel, versetzt den Spieler in eine Welt, die fast nur aus Inseln und den umgebenden Meeren besteht. Die Aufgabe ist relativ einfach. Sie müssen verhindern, daß einer der Inselherrscher die ganze Welt übernimmt. Insgesamt ist das Spielprinzip dem von Wasteland nicht unähnlich. Hier jedoch liegt das Schwergewicht viel mehr auf Magie. Insgesamt über sechzig verschiedene Sprüche stehen zur Verfügung, um eventuellen Widersachern Mores zu lehren. Jede der Inseln verfügt außerdem über einen Kriegsdrachen, der gewöhnlich im Keller eingeschlossen ist. Versucht nun ein anderer Herrscher die Insel zu überfallen, so wird der Kriegsdrache befreit, was allerdings zur Folge hat, daß beide Armeen restlos vernichtet werden. So gesehen sind die Drachen die Atombomben der Fantasywelt. Der Spieler muß nun eine ganze Reihe von Puzzles lösen, um die Welt wieder ins Lot zu bringen. Bei kämpferischen Auseinandersetzungen gibt es sowohl den Quickcombat, der durch wenige grundsätzliche Befehle bestimmt ist, als auch den ausführlichen Kampf, wo alles und jedes eingestellt werden kann. Grafisch präsentiert sich Dragon Wars von sehr ansprechender Seite, so sind die Sprites der Gegner fast so groß wie das zur Verfügung stehende Grafikfenster. Immerhin 60 verschiedene Monster warten auf unseren Helden. Insgesamt 60 Stunden sind angesetzt, um dieses Abenteuer vollständig zu lösen.

Origin trumpft auf

Die Firma Origin, die durch die Ultima-Serie allseits bekannt wurde, konnte ebenfalls mit einigen interessanten Neuentwicklungen aufwarten. Wie in einem Gespräch mit Lord British (bürgerlich Richard Garriot) zu erfahren war, wird die Ultima-Serie weiter fortgesetzt. Ultima VI allerdings wird nicht eine lineare Fortsetzung des zuletzt erschienen Ultima-Teils ein. Ganz anders als in den bisherigen Teilen wird die Welt in Ultima



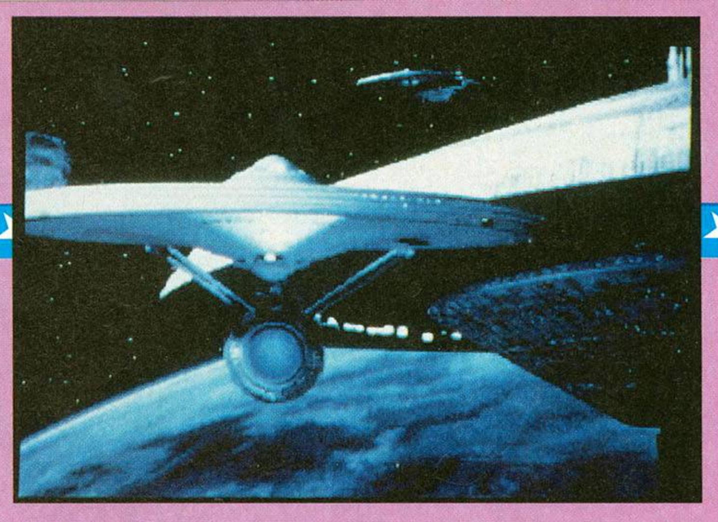
Rege Betriebsamkeit in der Nordhalle des McCormick Centers, kein Wunder, denn hier waren die Softwarehersteller zu Hause



Schon mal als intergalaktischer Söldner gearbeitet? Mit Space Rogue können Sie das nachholen!



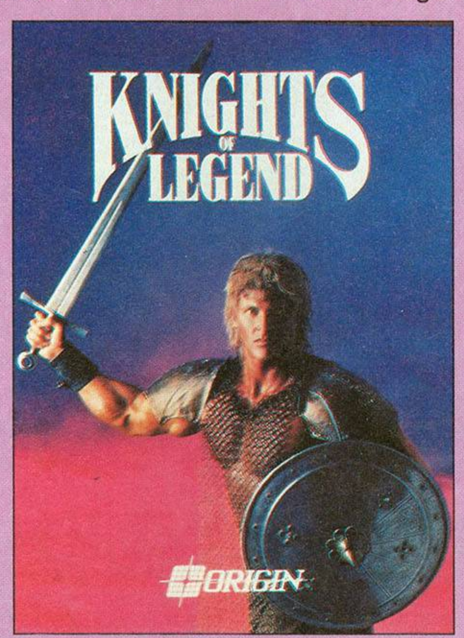
Fernöstliches von Origin, die Fortsetzung des Rollenspieles Moebius ist da



Es darf gebeamt werden, Mr. Scott. Ein neues Spiel um das Raumschiff Enterprise erwartet uns!

VI eine Scheibe sein, und wer sich zu dicht an den Rand begibt, der fällt. Jedoch nicht ins Bodenlose, wie man vermuten könnte, sondern der Spieler findet sich selbst auf der anderen Seite der Scheibe wieder! Die Bewohner dieser Welt sind jedoch dem Abenteurer nicht gerade freundlich gesonnen. Doch warum? Warum sind die Bewohner der anderen Seite der Erdscheibe so aggressiv und so wenig kooperationswillig? Dieses herauszufinden wird nun zur Aufgabe des Spielers, ganz im Gegensatz zu den vorhergehenden Teilen, wo ein allseits bekannter Bösewicht an seinem schändlichen Treiben gehindert werden mußte. Doch Ultima VI wird sich nicht nur in der Thematik von seinen Vorgängern abheben. Mit 512 verschiedenen Grafikelementen, aus denen die Adventurewelt aufgebaut ist, wird Ultima VI noch wesentlich detaillierter sein als seine Vorgänger. Bleibt zu hoffen, daß dies den Kartenzeichnern unter den Spielern nicht allzu viele graue Haare bescheren wird...

Ultima ist jedoch nur ein Aspekt der neuen Produktlinie von Origin. Die unendlichen Weiten des Weltraumes bilden den Hintergrund zu einem neuen Rollenspiel, das unter dem Namen Space Rogue erscheinen wird. Insgesamt neun verschiedene Sonnensysteme gilt es zu erkunden, wobei der Flug im Raumschiff nur einen kleinen Teil der zur Verfügung stehenden Optionen bestreitet. Allerdings ist bereits dieser Teil des Spieles wirklich sehenswert. Windwalker entführt den geneigten Spieler in ein fernöstliche Welt. In einer Mischung aus Fantasy Role Playing und Arcadensequenzen kann der Spieler eine Welt mit einer eigenständigen Kultur erkunden, die von ebenso einzigartigen Charakteren bevölkert ist. Zahlreiche Paläste, Klöster und Pagoden sowie eine ausgedehnte Welt warten auf Ihre Erkundung. Windwalker besticht besonders durch die autentischen Fernostgrafiken und die digitalisierten Kämpfe, in denen die Gegner bezwungen werden müssen. Ähnlich wie Ultima präsentiert sich Knights of Legend. Ausgehend von diesem Basisprogramm sind zunächst fünf weitere Szenarien geplant, die jeweils an das bereit vorhandene angesetzt werden. Aber bereits das Grundprogramm bietet über 30 Städte zum Erkunden mit Hunderten von verschiedenen Charakteren. Viele von Ihnen haben bestimmte Vorlieben und Abneigungen, die Sie zu Ihrem Vorteil nutzen können. Neu ist ebenfalls das Magiesystem. Hat ein Charakter einen Spruch gelernt, so kann er auf dieser Basis den Zauber modifizieren. Die Änderungen beziehen sich sowohl auf die Gegner als auch die Kraft des Zauberspruches. Alle diese Änderungen werden nur mit Hilfe der Maus durchgeführt und anschließend gespeichert. Das letzte Spiel, daß wir Ihnen in diesem Zusammenhang von der Firma Origin vorstellen wollen, ist Omega Tank. Spielerisch lernt der Anwender nicht nur Grundzüge der Basicprogrammierung, sondern kann einen Panzer zusammenstellen, der anschließend auf einem Versuchsgelände getestet wird. Nach dem Test können Änderungen eingebaut werden, um nach und nach einen immer besseren Panzer zu bekommen. Der Cybertank, so der Name des Panzers, ist mit einer künstlichen, vom Planer zu programmierenden Intelligenz ausgestattet. Die Programmierung wird über Module durchgeführt, und praktisch wird nur die Maus verwendet. Das Besondere an diesem Spiel ist, daß alle Cybertanks problemlos auf alle verschiedenen Systeme übertragen werden können. So ist es möglich, einen Cybertank, den einer Ihrer Freunde gebaut hat, auf Ihrer MS-DOS-Maschine zu verwenden. Auch Mindscape präsentierte dem zahlreich erschienen Publikum seine neuesten Kreationen. Neben Gauntlet II, das den meisten schon bekannt sein dürfte, wurde Star Trek V, the final Frontier, vorgestellt. Kreuzen Sie mit Captain Kirk, Scottie, Pille und Spock in entfernten Galaxien! Prügeln Sie sich mit klingonischen Raumschiffen, und bringen Sie drei intergalaktische Botschafter in einen sicheren Hafen. Tolle, animierte Grafiken in VGA begleiten den Spieler bei seinen Abenteuern. Ebenfalls von Mindscape kommt eine Motorradsimultion namens Harley Davidson, The Road to Storgis. Dort haben Sie die Möglichkeit, in fünf Ereignissen gegen die besten Biker des Landes anzutreten. Machen Sie Ihren Job gut, winken Harley-Punkte und Geldpreise. Geländerennen, Langsamfahren und das Befahren äußerst steiler Berge sind nur einige der Herausforderungen, denen Sie sich stellen müssen.



Die Ritter der Legende laden zu einem Spielchen ein. Ein Rollenspiel der Origin-Profis

Wir dürfen also auf die kommenden Neuheiten gespannt sein. Wie die Vergangenheit gezeigt hat, dauert es zwar eine Weile, bis die CES-Neuheiten den Sprung über den großen Teich machen, doch sie kommen. In diesem Sinne haben Sie also auf den vergangenen Seiten viel Zukunftsmusik vernommen. Doch wer weiß nicht gerne schon heute, wovon morgen das ganze Land sprechen wird?

(mm/hs)



Das neue Atari Portable Color Entertainment System

Eine Sensation: das erste Handheldgame, das einen farbigen Bildschirm hat...

ATARI FIGHTS BACK

Während am ersten Tag der Show der Gameboy von Nintendo die große Attraktion war, konterte Atari einen Tag später mit der Vorstellung ihres portablen Video Entertainment Systems. Das Gerät, das ungefähr so groß wie eine Videokassette ist, wartet mit einigen Features auf, die so leicht wohl nicht übertroffen werden können. Doch zunächst einige technische Informationen.

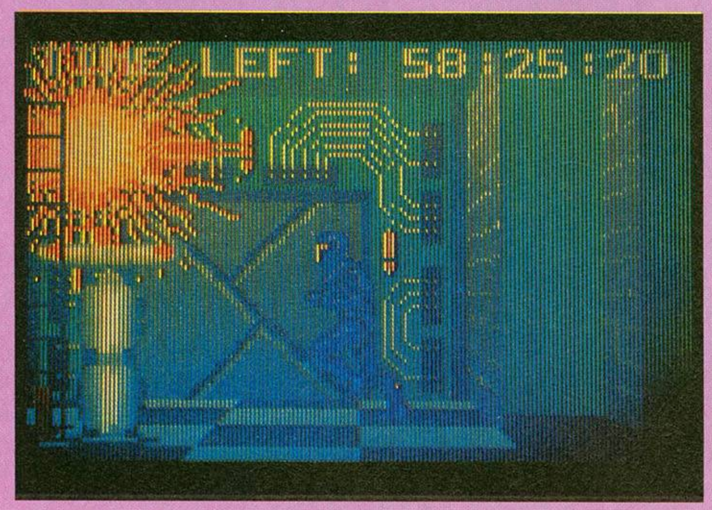
Das Atari Portable Entertainment System wartet mit einem Colorscreen mit einem Diameter von zirka 9 cm auf, der Prozessor ist mit 16(!) MHz getaktet. Insgesamt 4096 Farben können auf dem Display dargestellt werden, und damit rückt das Atari-System in die Nähe vergleichbarer 16-Bit-Computer. Sechs Mignonzellen versorgen das Gerät mit der erforderlichen Versorgungsspannung, und für das Spielen zu Hause steht ein Netzadapter zur Verfügung.

Der Bildschirm kann übrigens auf Knopfdruck um 180 Grad gedreht werden und bietet so auch Linkshändern optimale Spielmöglichkeiten. Durch ein Verbindungskabel können bis zu acht dieser Geräte miteinander verbunden werden, so daß ebenfalls acht Spieler zur gleichen Zeit das gleiche Game von der gleichen Cartridge spielen können! Mit einem Gewicht von zirka 420 Gramm ist dieses System relativ problemlos an jeden Ort mitzunehmen. Mit einem Preis von zirka 280 bis 300 DM hat der Spieler so die Möglichkeit, transportables Vergnügen in (fast) Arcade-Qualität zu erwerben.

Im Preis enthalten ist eine Cartridge mit den California Games. Die Karten selbst haben ungefähr die Größe einer Scheckkarte und können so problemlos in jedem Portemonnaie Platz finden. Die Kapazität der Cartridges soll bis zu 16 MByte gehen, so daß wir den Spielen auf diesem System sehr gespannt entgegensehen dürfen.

Auch das Software-Angebot ist reichhaltig und reicht von Spielen wie Blue Lightning und Impossible Mission bis hin zu Monster Demolition, Time Quest & Treasure Chests und Gates of Zendocon. Und durch die nebenstehenden Beispiele kann sich jeder selbst ein Bild von der Qualität der zum Einsatz kommenden Software machen. Aber auch die Besitzer des Atari 2600- und 7800-Systems bleiben nicht im Regen stehen. Insgesamt 25 neue Titel konnten in Augenschin genommen werden, wir werden selbstverständlich in einer der nächsten Ausgaben einen Überblick über diese Cartridges geben.

(mm/hs)



Bis zu 4096 Farben kann das Spiel darstellen. Dieses Bildschirmfoto läßt ahnen, was auf uns zukommt!



Time Quest ist nur eines von vielen auswechselbaren Programm-Modulen für das Spiel

JOYSTICK bringt SCHWUNG ins Spiel!

Mit einem JOYSTICK-Abo kommt regelmäßig die große Welt des Computerspiels zu Ihnen nach Hause.

Im Inland und West-Berlin:
für 6 Ausgaben 35,– DM
für 12 Ausgaben 70,– DM

Im europäischen Ausland:
für 6 Ausgaben 50,– DM
für 12 Ausgaben 100,– DM

Im außereurop. Ausland:
für 6 Ausgaben 60,– DM
für 12 Ausgaben 120,– DM

Bitte Bestellkarte benutzen



Widerrufsrecht: Wir garantieren jedem Abonnenten das Recht, seine Bestellung innerhalb einer Woche nach Abschluß schriftlich zu widerrufen. Die rechtzeitige Absendung des Widerrufschreibens genügt zur Fristwahrung.

DMV-Verlag · Postfach 250 · 3440 Eschwege

Nintendomania



Der Gameboy von Nintendo. Der Marktführer legt ein Handheldgame mit Wechselcartridges und einer Netzoption vor

Einer der ganz großen Magneten dieser Show war zweifelsohne der Nintendostand, der mit zirka 50.000 Quadratfuß nur als gigantisch zu bezeichnen war. Neben Nintendo selbst stellten dort auch eine ganze Reihe von Softwarelabels ihre Produkte vor.

Die auf den ersten Blick riesigen Ausmaße werden allerdings verständlich, wenn man die Verbreitung des Nintendo Entertainment System in den Vereinigten Staaten in Betracht zieht. In immerhin 25 Prozent aller amerikanischen Haushalte hat inzwischen dieses System Einzug gehalten, und die Tendenz ist noch weiter steigend.

Kein Wunder, wenn man bedenkt, daß zirka 80 neue Titel pro Jahr für dieses System erscheinen.

Europa allerdings wird noch ein wenig auf den Boom warten müssen. Wie in einem Gespräch mit Ron Judy, dem Verantwortlichen für Europa, zu erfahren war, wird Nintendo im letzten Viertel des Jahres 1989 eine neue Softwareoffensive starten. Im nächsten Jahr werden dann zirka 36 Titel den deutschen Markt erreichen, so daß alle Nintendo-Besitzer dem Weihnachtsfest erwartungsvoll entgegensehen können. Ebenfalls vergrößert wurde auch die Anzahl der Firmen, die für die Entwicklung neuer Spiele lizensiert wurden.

Der Star der Neuvorstellungen war allerdings der Game Boy, ein Handheld-Game mit austauschbaren Spielmodulen. Mit einem LCD-Screen versehen, werden zunächst fünf Titel für den Gameboy erhältlich sein. So wird dann Super Mario auch auf dieser Maschine sein Unwesen treiben. Weitere Spiele sind Tetris, Baseball und Alleyway. Ein besonderer Leckerbissen für alle Sportfans ist wohl die Tenniscartridge. Da der Gameboy die Möglichkeit bietet, zwei Geräte mittels eines speziellen, im Lieferumfang enthaltenen Adapterkabels zu verbinden, können so zwei Spieler ihre Fähigkeiten testen.

Im Gameboy kommt ein 8-Bit-Prozessor zum Einsatz, der mit acht Megahertz getaktet ist. In der Tat, die Grafik ist nicht nur sehr klar und präzise, sondern Animationen und Bewegungen zeichnen sich durch Flüssigkeit und Geschwindigkeit aus. Der Game Boy wird innerhalb der nächsten zwei Monate den amerikanischen Markt erreichen und verspricht schon jetzt ein großer Erfolg zu werden. 16 Millionen Bestellungen allein aus Amerika lagen am letzten Tag der Messe vor. Leider werden wir in Deutschland uns noch mindestens bis Weihnachten in Geduld üben müssen, da erst zu diesem Zeitpunkt die Markteinführung geplant ist. Mit Energie wird der Gameboy aus zwei Mignonzellen versorgt, die für eine ungefähre Spieldauer von 18 Stunden ausreichen. Wer zu Hause spielt, kann auch ein Netzteil verwenden und ist so unabhängig von Batterien.

Hardware für das N.E.S. – von ACCLAIM

Selbstverständlich ist auch die Entwicklung auf dem Hardwaresektor nicht stehengeblieben. Neben den Powergloves sorgte ein neuer drahtloser Controller von ACCLAIM für großes Aufsehen.

Nintendo-Fans können nun mit diesem Controller nicht nur lästigen Kabelsalat vermeiden, sondern gleichzeitig mit Freunden spielen. Der Empfänger sieht dem Sega Megadrive nicht unähnlich, wenngleich er ganz andere Funktionen zu erfüllen hat. Die Empfangseinheit verarbeitet nämlich die ankommenden Signale von zwei Fernbedienungen. Spiele wie Punch Out gewinnen dadurch eine neue Dimension. Da ACCLAIM in absehbarer Zeit auch in Deutschland vertrieben wird (die ersten Spiele werden im August/September erhältlich sein), bedeutet dies für alle Nintendo-Spieler eine bessere Versorgung mit neuen Titeln und interessanter Hardware für ihr System.

ACCLAIM stellte jedoch auch einige Software-Cartridges vor, die besondere Beachtung verdienen. Double Dragon, das allen Spielhallenfans ein Begriff sein dürfte, hat auf diese Weise Einzug in die Nintendo-Welt gefunden. Mit einer Zwei-Spieler-Option versehen, können Sie auch mit Freunden im Team prügeln. Die Qualität der Umsetzung ist wirklich gut gelungen. Die Sprites der Figuren sind relativ groß, und auch das "Flackern" scheint nun der Vergangenheit anzugehören. Wer noch nicht so vertraut



mit Double Dragon ist, kann im Eingangsmenü seine eigene Spielstärke einstellen. Insgesamt neun Missionen sind auf der Cartridge enthalten, und wer es schafft, alle durchzuspielen, kann ja einmal sein Glück im Expert-Modus versuchen...

ACCLAIM zeichnet ebenfalls verantwortlich für die Umsetzung des Atari-ST-Spieles Cybernoid. In der Tat gelang eine Umsetzung, die sich kaum von den 16-Bit-Versionen unterscheidet. Wer allerdings hier ein leichtes Spiel vermutet, der wird angenehm enttäuscht. Man muß schon alle seine Reflexe beieinander haben, um mehr von diesem Spiel zu sehen.

Auch hier ist die Möglichkeit gegeben, die eigene Spielstärke einzustellen. Weiter geht es mit Bigfoot. Diese Art von Veranstaltung ist in Deutschland noch nicht so populär wie in den USA, Bigfoot könnte allerdings helfen, diesen Umstand zu ändern. Unter Bigfoot sind allgemein Autos zu verstehen, die mit gigantischen Rädern versehen sind. Diese Ungetüme, die sich wie Elefanten ihren Weg durch Unterholz, Schlamm und Hügel bahnen, haben in Amerika eine eigene Sportart ausgebildet. Und so stehen unter anderem ein Schlammrennen, ein Hinderniskurs und das sogenannte “Car Crunch“ auf dem Programm. Car Crunch heißt, daß die Fahrer der Autos über eine Reihe von geparkten Autos fahren, von denen nach dieser unsanften Behandlung nur einige Häufchen Schrott übrig bleiben...

Insgesamt fünf verschiedene Prüfungen gilt es zu meistern, um der Bigfoot-Champion zu werden. Bleibt zu hoffen, daß diese Art von Unterhaltung keinen Einzug in den täglichen Straßenverkehr findet...

Knight Rider schließlich versetzt den Spieler an das Steuer des aus der Fernsehserie bekannten Sportwagen. 15 City Missions müssen lebend überstanden werden, um einem in Not geratenen Freund zu helfen. Nach jedem Streckenabschnitt steht ein Shop zur Verfügung, in dem das eigene Fahrzeug mit einigen Extras ausgestattet werden kann. Ob Raketen, Doppellaser oder Maschinengewehr, der Roadblasting-Fan findet in diesen Shops alles, was der TÜV verboten hat.

Neben der Umsetzung von Airwolf für das Nintendosystem war auch der zweite Teil von Wizards & Warriors zu sehen. Mit dem Titel Iron Sword versehen, schlüpft der Spieler in die Rolle von Kuros, dessen Aufgabe es ist, den bösen Magier Malkil zu stoppen. Dieser hat jedoch die Fähigkeit, sich in die vier Elemente Feuer, Wasser, Erde und Luft zu verwandeln. So gesehen keine einfache Aufgabe, der sich Kuros stellen muß. Neben den Cartidges für das N.E.S. und dem neuen Two-Player-Controller stellte ACCLAIM jedoch auch eine neue Generation von Handheld-Games vor. Die Handheld-Games verfügen zwar nicht über die Möglichkeit, das Spiel zu wechseln, zeichnen sich aber durch einen farbigen LCD-Screen aus, der der Qualität der normalen Nintendo-Auflösung schon sehr nahe kommt. Den Spieler erwarten Grafiken, wie er sie auch aus anderen Nintendo-Spielen gewohnt ist.

Die Nintendo-Familie erhält Zuwachs

Neben den Actiongames 1943 und Knight Rider verspricht besonders das Spiel Wizards & Warriors viele Stunden ungetrübter Unterhaltung. Damit dürften die Zeiten, in denen Handheld-Games ein mehr oder weniger kümmerlicher Ersatz für die Konsolen waren, endgültig vorbei sein. Freunde des Ringens werden ebenfalls auf ihre Kosten kommen. Hulk Hogan, Andre, the Giant und Randy Savage sind angetreten, um ihnen als Sparringspartner zur Verfügung zu stehen. So können Sie den schlimmsten Schlächtern des Ringsports Paroli bieten, ohne sich selbst der Gefahr der Verletzung auszusetzen.

Inzwischen ist auch Matchbox, der weltbekannte Spielwarenhersteller, mit in die Nintendo-Entwicklung eingestiegen. Urban Convoy, so einer der ersten Titel, versetzt den Spieler an das Steuer eines 60 Tonnen schweren Dieseltrucks. Doch im Transportgeschäft gibt es eng gesteckte Termine, die unter allen Umständen eingehalten werden müssen. Und in diesem Zusammenhang müssen Sie nicht nur die besten Routen quer durch Amerika ausknobeln, die besten Frachten chartern und sich beeilen. Die Polizei hat immer ein scharfes Auge auf Temposünder, so daß Sie ebenfalls versuchen müssen, einige der Tricks und Geheimnisse herauszufinden, mit denen sich allzu viele Tickets und Verzögerungen vermeiden lassen. Ebenfalls von Matchbox dürfte in absehbarer Zeit Web World den deutschen Markt erreichen. In diesem intergalaktischen Rennen geht es darum, so viele Welten wie möglich durch Spinnweben miteinander zu verbinden. Der Spieler stellt nämlich eine Spinne dar. Waffen helfen, eventuelle Mitbewerber aus dem Feld zu schlagen.

Taxan, ebenfalls eines der neu lizensierten Unternehmen, die für Nintendo Spiele entwickeln, präsentierte als erstes Spiel Mystery Quest. Der Spieler stellt einen Schüler dar, der schon einige Zeit in die Lehre bei einem bedeutenden Magier gegangen ist.

Doch dieser hält nun die Zeit für gekommen, um seine Schüler einigen Prüfungen zu unterziehen. Und so bricht dieser auf, um den vier Mystery Castles ihre Geheimnisse zu entreißen. Jedes der vier Castles birgt nämlich einen mächtigen, magischen Talisman, der seinem Träger Selbstbewußtsein, Weisheit, Glück und Frieden verheißt. Doch die Burgen bergen nicht nur Schätze. Viele Monster und Geheimgänge sowie verwirrende Labyrinthe hindern den Zauberlehrling an der Erfüllung seines Auftrages, so daß es nun ganz an Ihnen liegt, ihn zum Erfolg zu führen.

Ein Spiel für die ganze Familie steht mit Rollerball von der Firma HAL ins Haus. Diese Flippersimulation erlaubt das Spielen gegen die Konsole oder gegen Freunde. Ein vertikal scrollender Screen gibt einen Überblick über das gesamte Spielfeld.

Wird es Ihnen gelingen, einen neuen Highscore aufzustellen? Milton Bradley (MB) wußte gleich mit einer ganzen Reihe von neuen Programmen aufzuwarten. Besonders eindrucksvoll war unter dieser Auswahl Time Lord, das den Spieler zu einer Reise durch Raum und Zeit einlädt. Eine böse Macht versucht, den Lauf der Geschichte in der Vergangenheit zu verändern. Sie brechen nun zu einer gefährlichen Reise auf, um dies zu verhindern. Allerdings wissen Sie nie so ganz genau, wann Sie in eine andere Zeitzone geschleudert werden, so da: Sie durchaus in die Situation kommen können, einen Höhlenmenschen mit einem Laser bekämpfen zu müssen, auf der anderen Seite einem Alien aus der Zukunft mit nichts anderem als einer Steinaxt gegenüberzustehen. Bleibt zu hoffen, daß Sie es schaffen, den mannigfaltigen Gefahren dort zu trotzen...

(mm/hs)

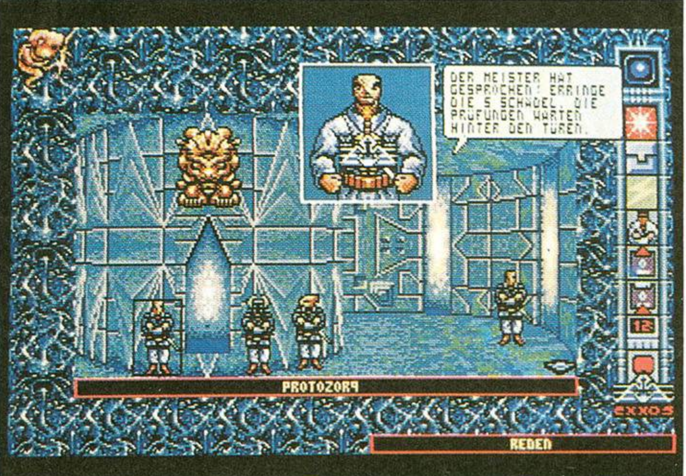
Kult

Hersteller: ERE Informatique
System: Atari St, Amiga, MS-DOS
Testversion: Atari ST
Preis: DM 84,95

Als Zorq, eine mächtige Gottheit, in einem riesigen Raumschiff vom Himmel herabsteigt, um somit eine seit Urzeiten im "Buch des Anfangs" beschriebene Prophezeiung wahrzumachen, herrscht Chaos. Alle Dörfer, deren Bewohner nicht zu den Anhängern Zorqs gehören, werden dem Erdboden gleichgemacht. Die Lebewesen fallen einem Massaker zum Opfer. Ein junger Kämpfer, Raven, entkommt dem Gemetzel zusammen mit einer Freundin, Sci Fi. Als diese von den Protozorqs, den Anhängern des Zorqs, in einen Tempel entführt wird, macht er sich daran, sie zu retten. Dazu hat er einige Rätsel zu lösen und Kämpfe zu bestehen, an deren Anfang die Erledigung von fünf Aufgaben steht.

Die Suche nach den Schädeln

Ziel jeder Aufgabe ist es, einen Schädel zu finden, der irgendwo im Tempelkomplex versteckt ist. Untersucht wird das Innere der Gemäuer per Maus. Der Cursor ändert sich dabei je nach Aktionsmöglichkeit. Ebenfalls per Maus wird eine Iconreihe angeklickt, die die Aktionsmöglichkeiten von Raven darstellt. Hiermit kann er Gegenstände beeinflussen, Informationen abrufen oder auf seine umfangreichen PSI-Kräfte zurückgreifen. Ob man nun ein momentanes Supersehvermögen benötigt oder sich per Telekinese in den Besitz von wichtigen Dingen bringen will, die Fähigkeiten reichen für unterschiedlichste Aufgaben aus.



Bildschirmfoto: Atari ST

Schon das Aussehen eines Protozorqs läßt Unheil erahnen

Protozorqs und Qriich

Was einem im Laufe der Befreiung Sci Fis so alles an Gestalten in den Gemäuern des Tempels der fliegenden Untertassen begegnet, sollte besser unausgesprochen bleiben; denn ob Sie nun einem Qriich, dem Protizim Harssk oder einem Protozorq über den Weg laufen, zungenbrecherische Namen besitzen sie allemal. Da die meisten nicht Ihre Zunge brechen wollen, ist bei jedem Wort, das Sie an gewisse Personen richten, Vorsicht geboten.

Ein grafisches Erlebnis

Was Kult an Grafik und Animation auf den Bildschirm bringt, ist in jeder Phase des Spiels ein echtes Erlebnis. Die Räume sind bis ins kleinste Detail phantasievoll gezeichnet. Wesen, die sich in den Gängen des alten Gebäudes herumtreiben, werden vergrößert in Extrafenstern abgebildet, wenn man sich näher mit ihnen beschäftigt. Beendet man den Kontakt mit diesen Figuren, so zerfallen deren "Porträtaufnahmen" auf unterschiedlichste Arten, die an Bildschnitte der modernen Videotechnik erinnern. Alle Animationen werden stimmungsvoll mit passendem Sound unterlegt.

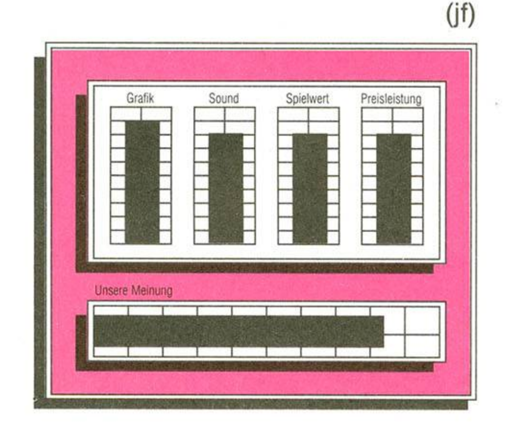
Fazit

Daß sich Abenteuerspiele immer weiter von dem Urtyp des klassischen Textadventures entfernen, mag die eingefahrenen Freunde derartiger Spiele trübe stimmen. Wenn die Nachfolger dieser Klassiker allerdings eine solche Klasse in der Ausführung besitzen, wie Kult es an den Tag bringt, dann sollte keiner in Angstträume verfallen. Kult verdient uneingeschränkt das Prädikat "Unterhaltung garantiert"; und was verlangt man schon mehr von einem Computerspiel?

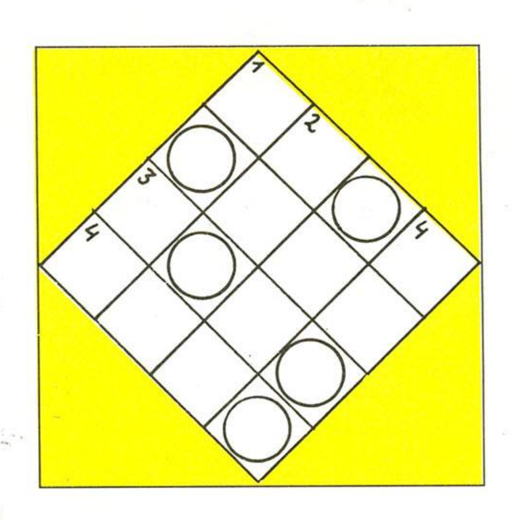
(jf)

Bildschirmfoto: Atari ST

Die Grafik von Kult läßt kaum Wünsche offen



Mit Strategie zum Gewinn



Auch in dieser Ausgabe gibt es wieder etwas zu gewinnen. In Zusammenarbeit mit der Firma Milebo verlosen wir jeweils zehnmal das Wirtschafts- und Strategiespiel Conqueror für den C-64 und den Amiga.

– Wie kann man gewinnen?

Ganz einfach: Schreiben Sie das Lösungswort auf eine Postkarte, und schicken Sie diese an den

DMV-Verlag
Postfach 250
3440 Eschwege
– Redaktion JOYSTICK –
Kennwort: CONQUEROR

Die Spielregeln:
Das folgende magische Quadrat - das ist ein Kreuzworträtsel, in dem die Begriffe waagerecht und senkrecht gleichlauten - ist mit den umschriebenen Begriffen zu füllen.
Die in den fünf markierten Feldern befindlichen Buchstaben sind dann zu dem Lösungswort zu formen, das eine feuchte Tätigkeit beschreibt, die zur warmen Jahreszeit paßt.

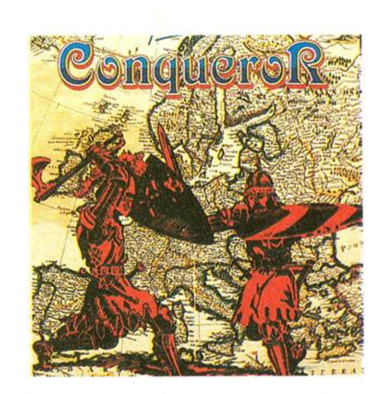
Die Begriffe:
1. Gegenteil von "unten"
2. studentischer Ausdruck für "Zimmer"
3. Name des paradiesischen Gartens
4. Popsängerin, die fast 100 Luftballons aufsteigen ließ

Einsendeschluß ist der
08.08.1989

Natürlich ist der Rechtsweg auch diesmal ausgeschlossen.

Mitarbeiter des DMV-Verlages sowie der Softwarefirmen Milebo und Titan und deren Angehörige sind wie immer von der Teilnahme ausgeschlossen.

(br/jf)



Sorgen? Probleme mit einem Spiel?

Das JOYSTICK Team steht Ihnen jeden Mittwoch von 17:00 bis 20:00 Uhr an der

JOYSTICK HOTLINE

zur Verfügung. Hier können Sie Kritik und Lob anbringen oder sich einfach Tips zum Spielen geben lassen. Wir freuen uns auf Ihren Anruf.

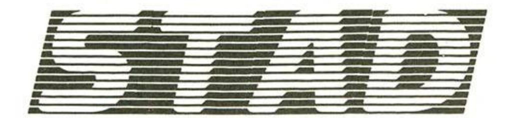
Die Telefonnummern lauten:

Heinrich Stiller	05651/8009-13
Markus Matejka	05651/8009-12
Bernhard Rinke	05651/8009-15
Joachim Freiburg	05651/8009-14

Kleinanzeigen

Biete Software

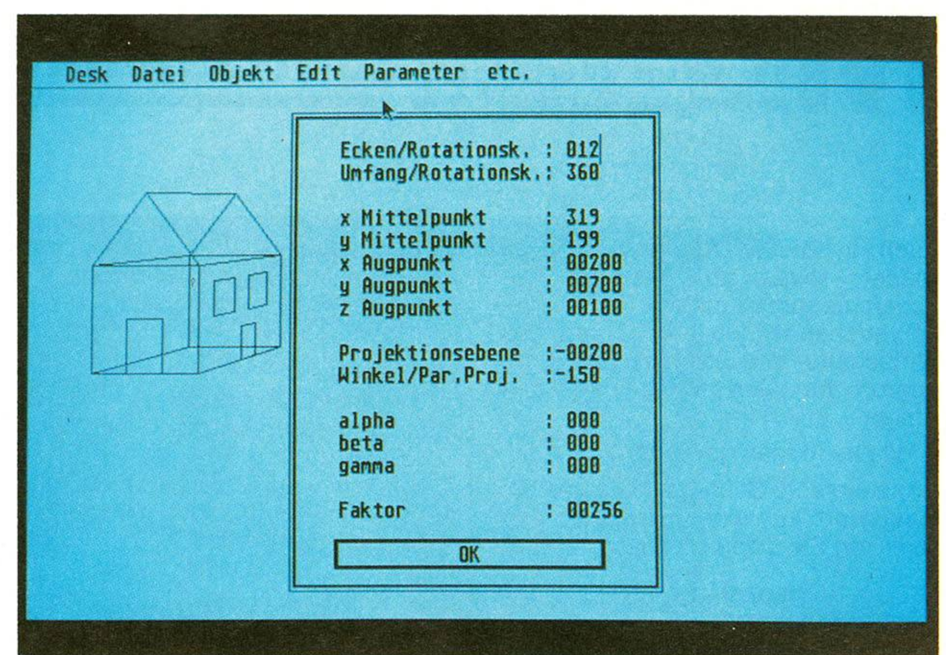




Geschwindigkeit ist keine Hexerei

Hersteller: Application Systems
System: Atari ST
Preis: 179 DM



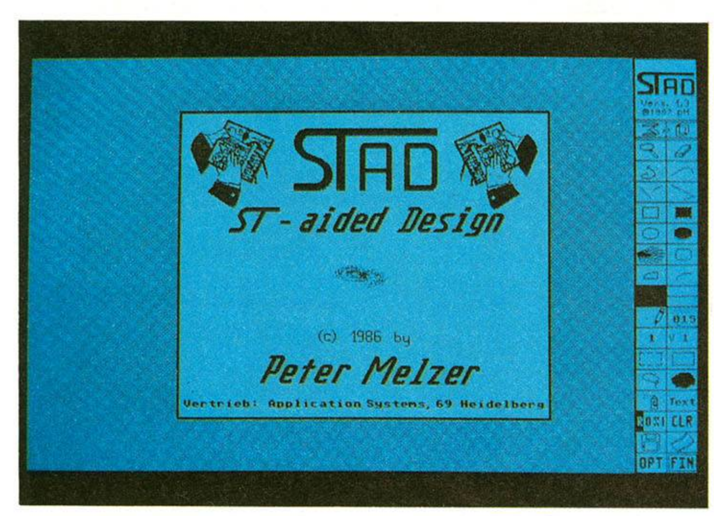


Bildschirmfoto: Atari ST

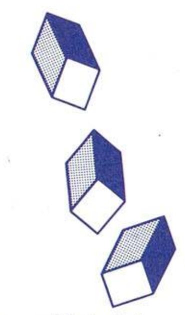
STAD ist mit größter Wahrscheinlichkeit das derzeit schnellste Zeichenprogramm auf dem Atari ST. Aber neben Geschwindigkeit hat STAD auch noch ein paar andere Vorzüge. STAD ist eigentlich die Abkürzung für “ST Aided Design“, was sicherlich an den bekannten Begriff CAD angelehnt ist. Allerdings ist CAD mit STAD nur in begrenztem Rahmen möglich, denn STAD ist hauptsächlich für das Erstellen und Bearbeiten von Grafiken konzipiert. Dafür stehen die üblichen Funktionen wie Freihandzeichnen, Linien und Linienzug, Rechtecke, Kreise (gefüllt und ungefüllt) und Strahlen zur Verfügung. Hat man z.B. eine Linie gezeichnet, so ist sie mit dem ersten Mausklick in ihrer Länge und Richtung definiert. Erst mit dem zweiten Klick ist sie in ihrer Position fixiert. Das heißt, die Linie kann noch mit der Maus über den Bildschirm bewegt werden. Neben diesen bietet STAD noch die Möglichkeit, einen Viertelbogen mit und ohne Radien, Kurven (die sehr der Scheitelregion der Funktion y=a*x↑2 ähneln) und Rechtecke mit abgerundeten Ecken zu zeichnen. Bei einigen dieser Funktionen zeigt sich schon die hohe Geschwindigkeit von STAD. Hält man z.B. bei der Funktion Linienzug die Maustaste gedrückt, so ähnelt sie eher dem Freihandzeichnen. Aber so richtig schnell wird es erst, wenn man einen ausgefüllten Kreis über den Bildschirm bewegt, denn dabei zeigt sich so gut wie keine zeitliche Verzögerung. Der Radiergummi ist ein beliebig großes Rechteck, das mit der Maus bewegt werden kann und unter dem alles gelöscht wird, sofern die Maustaste gedrückt ist.

Gute Lupensimulation

Die letzte Zeichenfunktion ist der Zoom-Modus. Obwohl die Bezeichnung Lupe wesentlich besser beschreibt, was vor sich geht, wenn man dieses Icon anklickt. Sobald dies geschehen ist, erscheint auf der Grafik ein kleines Rechteck, das mit der Maus bewegt werden kann. In diesem Rechteck wird der Teil der Grafik, der sich unter dem Rechteck befindet, vergrößert dargestellt. Zu kompliziert? Stellen Sie sich einfach eine Lupe vor, die Sie über ein Bild bewegen. Das macht es am ehesten deutlich. Hat man mit der Lupe einen Fehler in seiner Grafik entdeckt, so drückt man die Maustaste, und schon wird der ausgewählte Teil vergrößert auf dem Bildschirm dargestellt und kann Pixel für Pixel mit der Maus nachbearbeitet werden. Das gestaltet sich allerdings manchmal recht mühsam, denn mit der rechten Maustaste wird entweder ein Pixel gelöscht oder gesetzt. Anders ist es z.B. bei Monostar. Hier wird mit einer Maustaste ein Pixel gesetzt und mit der anderen gelöscht. Neben den vielen möglichen Füllmustern kann man auch noch seine eigenen editieren und zu diesem Zweck auch einen Ausschnitt aus einer aktuellen Grafik verwenden. Auch das Bitmuster der Linien und die Pinselform sind editierbar. Es können unterschiedliche Zeichensätze geladen werden, die vorher mit einem mitgelieferten Editor erstellt worden sind. Texte können beliebig mit einer Grafik verknüpft und auf ihr positioniert werden.



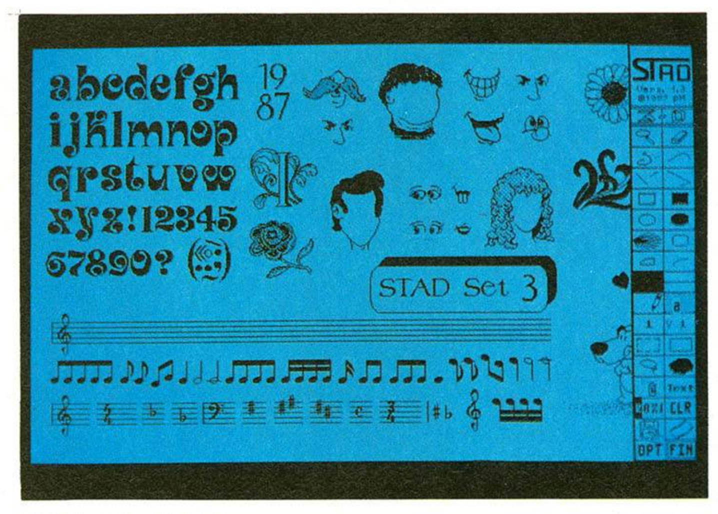
Bildschirmfoto: Atari ST



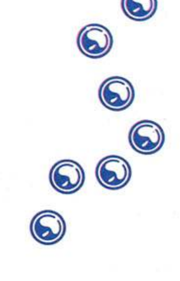
So meldet sich STAD nach dem Einschalten. Noch sieht man nicht, was für Fähigkeiten in diesem Programm stecken

Der Puffer

Eine weitere bemerkenswerte Funktion ist die Pufferfunktion. Mit ihr können in der Regel rechteckige Bildteile in den Puffer übernommen werden. Sobald sich etwas im Puffer befindet, kann es bearbeitet werden. Der Puffer kann stufenlos in Breite und Höhe verzerrt werden, ebenso kann er auf



Bildschirmfoto: Atari ST



Eine Grafik, ab der eindrucksvoll die Möglichkeiten des Programms demonstriert werden

zwei verschiedene Arten verbogen werden. Er kann verzerrt werden, seine Konturen können gezeichnet werden. Er kann gespiegelt, um 90 Grad nach links oder rechts gedreht werden. Er kann invertiert, beliebig oft kopiert und sein Schatten gebildet werden. Als letztes kann der Pufferinhalt noch zeilenweise soweit nach links verschoben werden, bis die Zeile auf einen Pixel trifft. Das mag zwar relativ unsinnig klingen, ist aber manchmal ganz praktisch. Spätestens diese Aufzählung zeigt die umfangreichen Manipulationsmöglichkeiten des Puffers. Und auch in der Pufferfunktion zeigt sich die Geschwindigkeit von STAD. Verzerrt man z.B. den Puffer in der Breite, so wird nicht zuerst ein den Puffer umrahmendes Rechteck gezeichnet und dann nach der Fixierung der neue Pufferinhalt errechnet. Statt dessen wird, während man die Maus nach links und rechts bewegt, der neue Pufferinhalt ständig in Realtime auf dem Bildschirm ausgegeben. Es entsteht der Eindruck, als würde der Puffer wirklich mit der Maus auseinandergezogen bzw. gestaucht werden. Das hat bisher noch kein anderer Programmierer in einem von ihm geschriebenen Zeichenprogramm gewagt. Von daher ist es auch entschuldbar, daß bei größeren Puffern und bei zu schnellen Mausbewegungen die Rechenzeit doch so groß wird, daß die Bewegung nicht mehr flüssig, sondern recht ruckhaft vor sich geht.

Die gleiche Darstellungsweise wurde beim Verzerren der Höhe, dem Verbiegen und Verzerren gewählt. Der Grad der Verzerrung bzw. Verbiegung wird jeweils durch die Position der Maus bestimmt. Als letzte Pufferfunktion sei noch das Lasso erwähnt. Damit kann man beliebigförmige Bildteile in den Puffer übernehmen. Wie mittlerweile jedes anständige Zeichenprogramm hat auch STAD eine Sprayfunktion. Auch hier kann das Sprühmuster beliebig editiert werden.

Ausdruck der Grafiken

STAD ist selbstverständlich in der Lage, seine Grafiken auch auszudrucken. Entweder normal den aktuellen Bildschirm, den Puffer oder zwei Bildschirme hintereinander im DIN-A4-Format. Es können auch zwei Bildschirme verkleinert nebeneinander oder auch vier verkleinerte Bildschirme ausgedruckt werden. Ebenso der vergrößerte Ausdruck eines Bildschirm in unterschiedlichen Qualitäten ist möglich. Sollte keine der mitgelieferten Druckeranpassungen geeignet sein, ist es möglich, im Programm seine eigene Anpassung zu schreiben. STAD ist in der Lage, Bilder im normalen Screenformat zu laden, ebenso DEGAS, NEOCHROME und natürlich das gepackte STAD-Format. Auch eine Übertragung von Bilddaten über die RS232-Schnittstelle wird ermöglicht.

Die Option Scannen erlaubt es, verschiedene Scanner und Digitizer anzusteuern und somit echte Bilder und Grafiken von Papier in den Computer einzulesen. Im Optionenmenü ist es möglich, die meisten Funktionen in irgendeiner Weise zu beeinflussen.

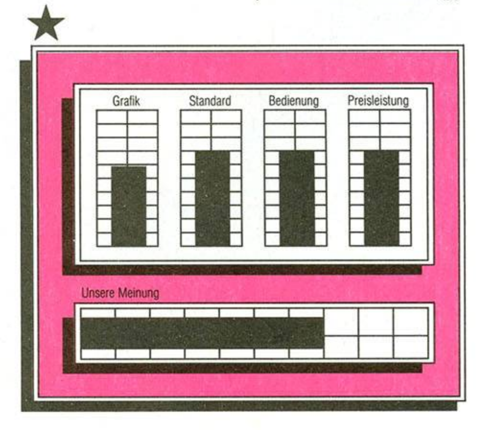
Cursorform, Symmetrieachsen, Mausgeschwindigkeit, Pufferverknüpfungen, Füllweise und vieles mehr können verändert werden.

Beim Anzeigen der Koordinaten werden die Position des Cursors und bei den verschiedenen Zeichenfunktionen geeignete Werte (z.B. beim Zeichnen einer Ellipse der X- und der Y-Radius) angezeigt. Mit STAD ist es möglich, auch Animationen zu erstellen. Dazu werden eine bestimmte Anzahl von Bildschirmen in festgelegten Zeitabständen hintereinander auf den Bildschirm gebracht. Die maximale Länge einer Animation hängt also von der Menge der in den Speicher des ST passenden Bildschirme ab. Bei einem normalen ST mit einem MByte Speicher sind das immerhin 14 Bildschirme plus dem Puffer.

Fazit

STAD wird mit einem Handbuch in zwei Teilen ausgeliefert. Im ersten Handbuch werden alle Funktionen des Zeichenprogramms und des 3D-Teils ausführlich erklärt. Im zweiten Handbuch werden Tips und Tricks zur Arbeit mit STAD gegeben. Von verschiedenen Zeichentechniken über die komplette Tastaturbelegung bis hin zur idealen Haltung des typischen STAD-Benutzers (rechte Hand an der Maus, linke Hand auf der Tastatur). Im Anhang wird auch noch die Bauanleitung für einen Scanner gegeben, der nach den Beispielen auf der Programmdiskette optimale Ergebnisse liefern sollte. Die Handbücher sind in recht lockerem Stil geschrieben und mit Grafiken gut illustriert. Allen Farbgrafikfreaks sei gesagt, daß STAD ausschließlich in hoher Auflösung arbeitet. Zusammenfassend kann man sagen, daß die Personen, die mehr ein Design- als ein Malprogramm suchen, mit STAD bestens bedient werden.

(Andreas Paul/rg)







Deluxe Paint III

Hersteller: Electronic Arts
System: Amiga
Testversion: Amiga
Preis: 249 DM

Ein Profi lernt dazu

Als der Amiga auf den Markt kam, konnte sich zwar jeder vorstellen, zu welchen Grafikleistungen dieses Bitgenie fähig war, nur leider war auf dem Softwaresektor der Frust angesagt, weil es zu wenig Software gab und, falls doch, diese entweder zu flach oder zu teuer war. Was also tun? Ein netter Mensch und Programmierer (wobei das eine nicht das andere ausschließen muß), nahm sich deshalb Zeit und programmierte ein Mal- und Zeichenprogramm nach seinem Geschmack. Der Name des Programmierers: Dan Silva. Der Name des Programmes: Deluxe Paint. Inzwischen ist dieses Programm wohl zum bekanntesten im Grafikbereich geworden, und der Nachfolger Deluxe Paint II hat sogar schon den PC-Bereich erobert. Nun also gibt es Deluxe Paint III, noch besser, mit noch mehr Funktionen und noch mehr Handbuch.

Deluxe Paint III Amiga wird mit insgesamt drei Disketten ausgeliefert: Der Programmdiskette, der Art-Disk mit vorgefertigten Bildern und Teilbildern (Brushes – diese Teilbilder eignen sich ganz hervorragend für erste Versuche mit der eigenen Malkunst, allerdings sollte man hierfür nicht die Originaldisketten nehmen, sondern sich Kopien anfertigen, was bei D-Paint III dank des fehlenden Kopierschutzes funktioniert) und, ganz neu, die Animationsdiskette mit einem Animationsprogramm.

Was gibt's Neues?

Zuerst sei die Animationsdiskette genannt. Auf ihr befindet sich ein Programm, das mehrere Bilder zu einem Film zusammenfügt. Diese Filme können auf drei verschiedene Wege hergestellt werden:

– Bilder werden nach der guten alten D-Paint-Tradition gemalt und einzeln auf dem jeweiligen Datenträger gespeichert. Das Animationsprogramm stellt aus diesen einzelnen Bildern dann den Ablauf zusammen.

– Mit dem Move-Requester werden Brushes (Teilbilder, die aus bestehenden Bildern entnommen werden können und einem 'Pinsel' zugeordnet werden) durch die dreidimensionale Darstellung hindurch gezeichnet und hinterher so vom Animationsprogramm übernommen.

– Animpainting – so nennen die Autoren des Handbuches das Zeichnen eines Bildes, während es mit der Flip-Routine bearbeitet wird. Die Flip-Routine dreht ein Bild zum Beispiel um 90° nach links, das Animationsprogramm zeigt dann die Zwischenschritte.

Übrigens können auch Teile aus den Animationssequenzen als Brush herausgetrennt und in bestehende Bilddateien eingesetzt werden, was den zusätzlichen Effekt hat, daß diese

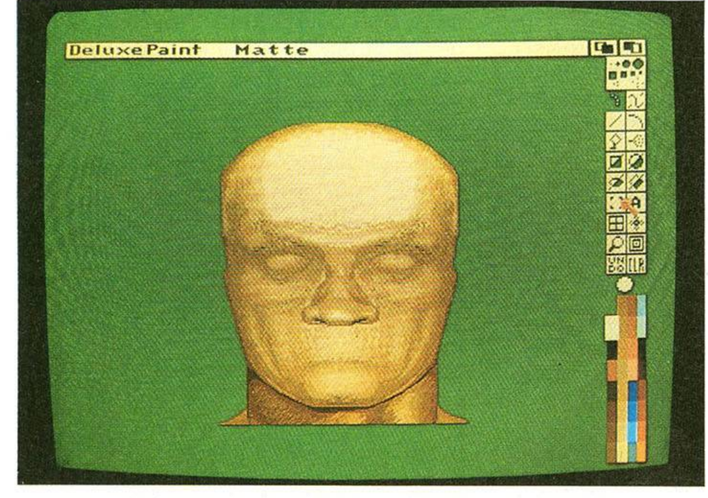


Abb. 1: Das Zeichnen mit Deluxe Paint III ist dank der mitgelieferten Art- und Animationsdisk selbst für Zeichenunkundige keine allzu schwere Angelegenheit. Als einfaches Beispiel hier ein Pseudo-Mitglied der JOYSTICK-Redaktion: Zuerst wird der Kopf plaziert...

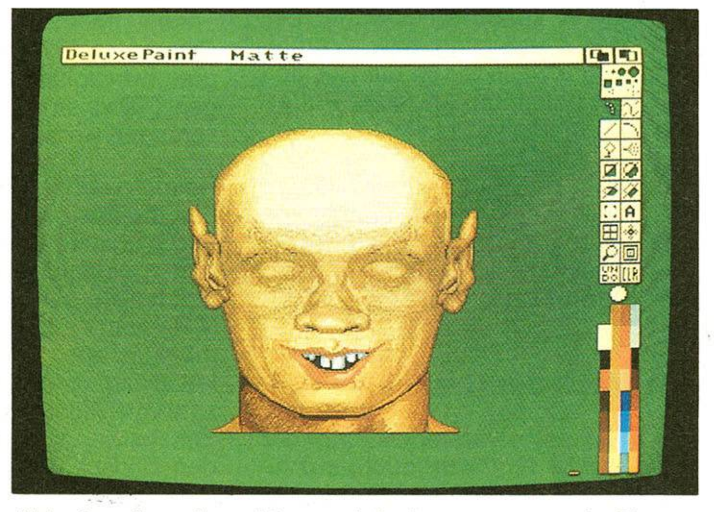


Abb. 2: ...danach sucht man sich ein paar passende Ohren und einen Mund aus...

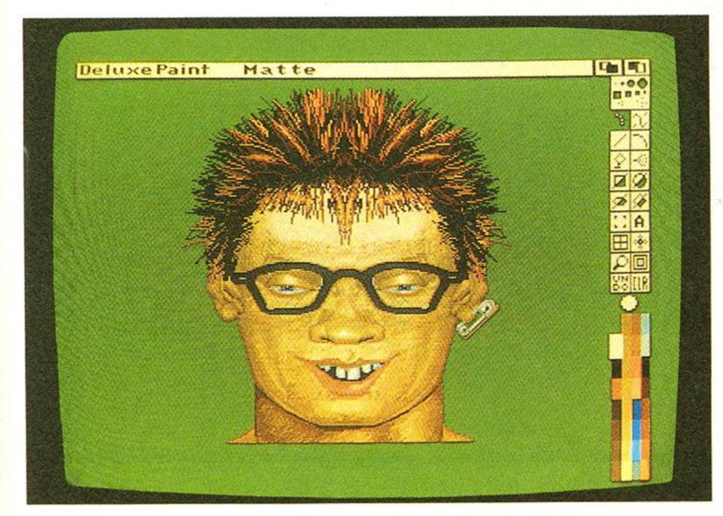


Abb. 3: ...und ein paar Augen, zum Schutz vor der Erkennung durch die Leserschaft mit einer dunklen Brille abgedeckt...

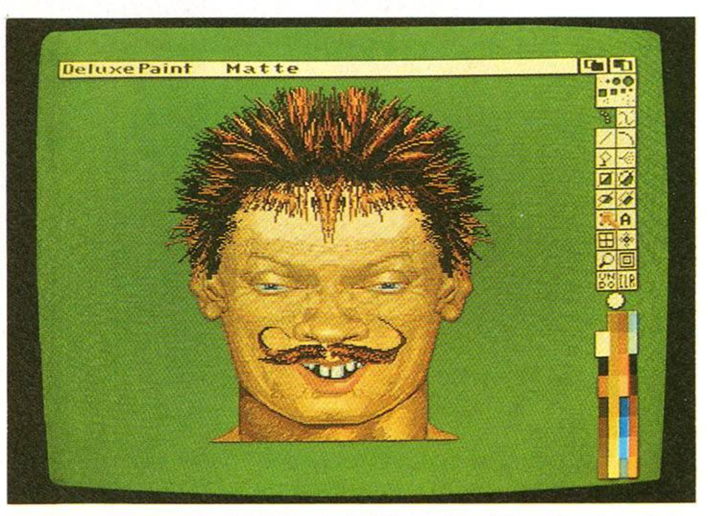


Abb. 4: ...denen bald darauf der Rest des Charakterkopfes folgt. Schon ist unser Geheimreporter James Blond fertig

Teile für sich selbst als Animation existieren. Zum Probieren gibt es auf den Disketten ein 'aquarium construction set', eine witzige Sache, die außer einem Staun- auch einen Lerneffekt hat, da man hier den Umgang mit D-Paint III wesentlich leichter mitbekommt.

Die zweite Neuheit betrifft die Ausgabe auf den Monitor: Bei D-Paint III existiert ein 'Extra Halfbrite Mode', ein neuer Zeichenmodus mit zwei ebenfalls neuen 'Fill'-Typen. Mit dem neuen Modus lassen sich sehr einfach Schatten und Schattierungen erstellen.

Neuheit Nummer drei ist der sogenannte 'Overscan'-Bildschirm. Dieser Overscan-Screen wird wohl den Video-Liebhabern am meisten gefallen. Warum? Nun, ganz einfach, beim Overscan wird ähnlich wie bei der PAL-Auflösung der gesamte Bildschirm genutzt, das heißt, Zeichnungen, die auf die jeweilige Pixelgröße der Modi fixiert waren, können hier als 'Full-Screen'-Darstellung weiterbehandelt werden, und dazu gehören auch Bilder, die vom Videorekorder oder einer Kamera mit einem Digitalisierer eingelesen werden.

Ebenfalls neu sind Modi zum Anlegen der Pinselinhalte (Brushes) namens 'Tint' und 'Extra Halfbrite, und Modi zum Füllen wie 'Tint', 'Brush', 'Wrap' und 'Halfbrite'. Auch eine neue Methode zum Füllen einer Fläche ist vorhanden: Durch Drücken der ALT-Taste kann die auszufüllende Fläche in der Farbe variiert werden.

Eine Verbesserung beim Laden des jeweiligen Screen-Formates ist ebenfalls zu vermelden: Deluxe Paint III erkennt das angewählte Format automatisch, man braucht also nicht das neue Format umständlich anzuwählen.

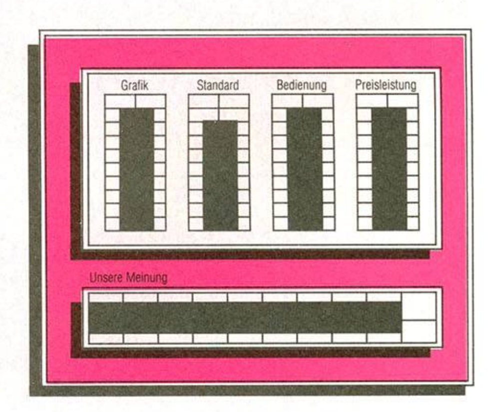
Dazu gibt es noch einiges an Verbesserungen, die die Arbeit mit D-Paint III noch leichter macht, als mit seinem Vorgänger, so sind Erweiterungen im Druckermenü realisiert worden, und auch beim Füllen einer Fläche sind Verbesserungen gemacht worden.

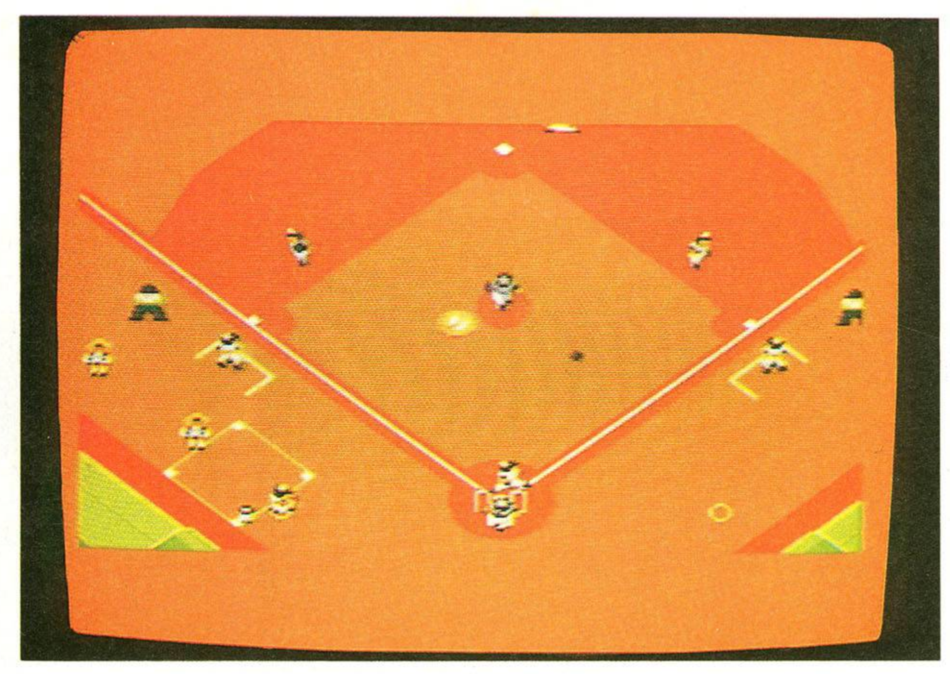
Das Handbuch ist zwar in Englisch gehalten (ob eine deutsche Version zu bekommen ist, stand bei Redaktionsschluß noch nicht fest, dürfte aber ob der Verbreitung des Vorgängers D-Paint II auf dem Amiga und dem PC nur eine Frage der Zeit sein), trotzdem sehr gut gegliedert und verständlich. Dankbar wird der Kenner von D-Paint vor allem darüber sein, daß er nicht das ganze Buch durchackern muß, um die Neuigkeiten kennenzulernen, sondern daß diese direkt vorweg kurz aufgezeigt werden und die Seiten aufgezählt werden, auf denen die jeweilige Funktion steht. Das Handbuch selbst kann man schon fast als Nachschlagewerk bezeichnen, eine Hilfe, die leider nicht jedem Programm beiliegt.

Das Endergebnis

Das Schlimmste an einem Softwaretest ist, bei der Bewertung alle Kriterien mit einzubringen und doch die Übersicht im Vergleich zu anderen Programmen zu behalten. Bei D-Paint III hat man es auch nicht leicht: Es gibt für den Amiga eine Reihe guter Grafikprogramme, die das Letzte aus dem Computer herausholen. Jedoch gibt es kaum ein Programm, das so bekannt ist, und zudem laufend verbessert wurde. Demjenigen, der sich jetzt zum ersten Mal mit den Grafikmöglichkeiten seines Rechners auseinandersetzen will, ist Deluxe Paint III auf jeden Fall zu empfehlen, diejenigen, die den Vorgänger besitzen, müssen selbst entscheiden, ob es sich für Sie lohnt, das Programm zu erwerben. Der Kauf des Programmes ist keine Fehlentscheidung. Die Erweiterung um die vorgestellten Funktionen reicht wirklich aus, um Deluxe Paint III das Prädikat 'Neu' zu geben. Damit dürfte wohl das Wesentliche dazu gesagt sein. Gut ist auch, daß hier bewußt auf einen Kopierschutz verzichtet wurde, denn mit den Originaldisketten sollte man auf keinen Fall sein Malstudium beginnen. Und wer Deluxe Paint wirklich nutzen will, wird auch gerne den Preis bezahlen, denn das Preis-/Leistungsverhältnis spricht für das Programm.

(jb)




Bildschirmfoto: Sega

The Baseball

System: Sega
Preis: DM 89,95

Home Run

Baseball ist eine Sportart für sich! Wer sie nicht richtig kennt, wird Schwierigkeiten haben, sich mit ihr anzufreunden, und das, obwohl es eigentlich eine recht interessante Sportart ist. Deswegen fällt es den Unbeteiligten auch schwer, die Faszination, die von dieser Sportart ausgeht, zu begreifen. Mit The Baseball liegt eine Cartridge vor, die es auch den Leuten ermöglicht, die keine Ahnung von Baseball haben, einen Blick auf diese Sportart zu werfen. Im Original heißt das Modul Reggae Jacksons Baseball, aber da hier kaum jemand den amerikanischen Baseballstar kennt, wurde der Titel in The Baseball umbenannt. Soviel vorweg, nun zum Spiel selbst. Bei Spielstart kann man sich verschiedene Arten des Spiels aussuchen, so gibt es sowohl den normalen Wettbewerb als auch einen sogenannten Home Run Contest, in dem es darum geht, so viele Home Runs wie möglich zu erzielen. Im Baseball zählt es als Home Run, wenn der Ball über das Feld hinausgeschlagen wird. Ist das geschehen, kann die gerade schlagende Mannschaft alle ihre Spieler in Ruhe vom Feld holen. Des weiteren gibt es noch den Watchmode, in dem der Computer gegen sich selbst spielt, der Spieler aber jederzeit eingreifen und weiterspielen kann. An Mannschaften steht so ziemlich alles zur Auswahl, was der amerikanische Profi-Baseball zu bieten hat.

Strike and Out!

Die Präsentation des Spiels ist recht ordentlich gelungen. Den Wurf und Abschlag des Ball sieht man aus einer Position hinter dem Schläger. Ist der Schlag ausgeführt, schaltet die Konsole auf die Vogelperspektive um, und man sieht das Spielfeld von oben. Wird der Ball sehr stark nach oben geschlagen, wird er auch vergrößert dargestellt, und man kann das Gefühl bekommen, daß er gleich aus dem Monitor springt. In einer der unteren Ecken wird ein verkleinertes Spielfeld abgebildet, so daß man immer Kontrolle darüber hat, wieweit die gegnerischen Spieler noch vom nächsten Mal entfernt sind. Natürlich darf auch die Anzeigetafel nicht fehlen, auf der Punktestände, Werbung oder aber Cheerleaders ihren Kommentar zum Spielzug geben.

Wer gewinnt?

The Baseball gefällt mir. Die Cartridge bietet so ziemlich alles, was ein Sportspiel haben sollte. Die Grafik ist ordentlich gezeichnet und gut animiert worden. Der Sound ist so, wie man ihn von Sega her kennt, aber das stört nicht. Hier stimmt einfach alles. Ob es nun das Spiel ist oder die Zwischeneinlagen an der Anzeigetafel. Alles paßt gut zusammen. Vielleicht liegt es aber auch daran, daß man als Baseball-Anfänger mit diesem Modul die Chance hat, sich mit der Sportart etwas mehr anzufreunden. Alles in allem kann ich die Cartridge jedem Sportfan mit einem guten Gewissen empfehlen.

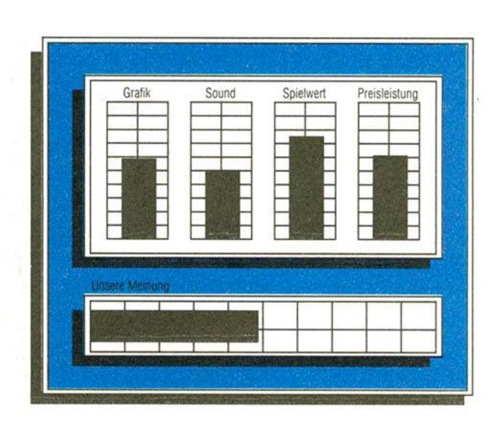
(rg)



Bildschirmfoto: Sega

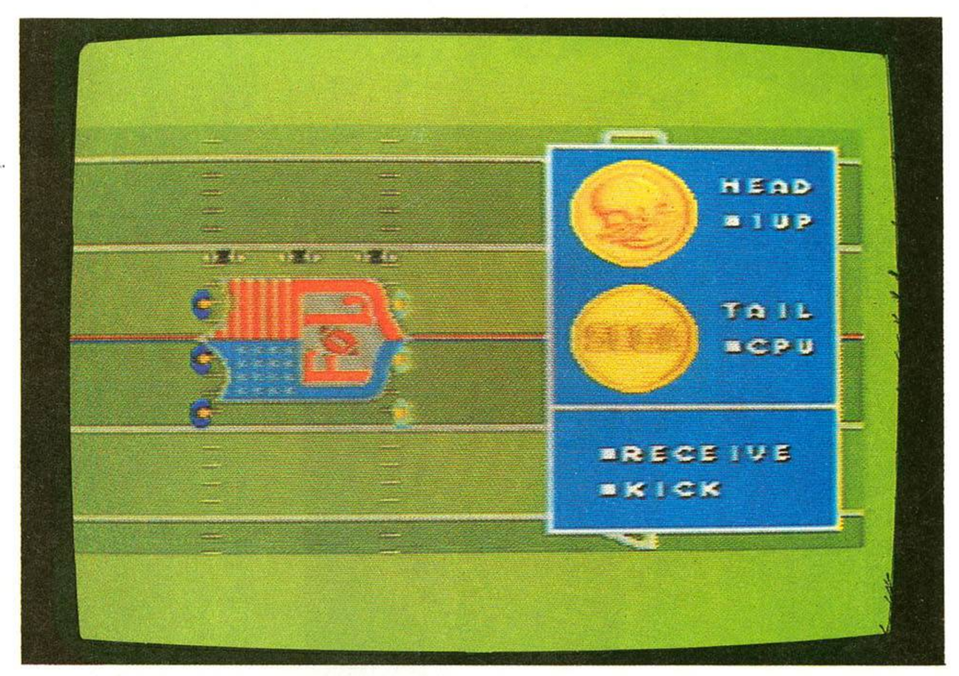
Das Abschlagmal! Können Sie es schaffen, einen Home-Run zu schlagen, oder reicht es nur für einen Strike?





American Pro Football

System: Sega
Preis: DM 89,95



Bildschirmfoto: Sega

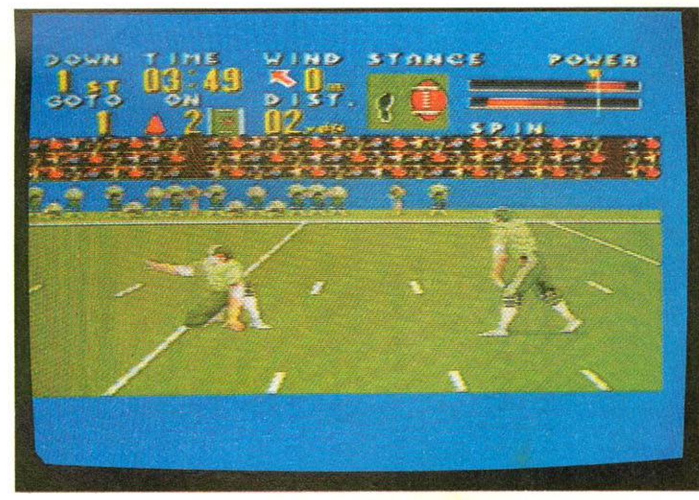
Auf zum Superbowl

Die Sega-Konsole scheint sich langsam, aber sicher zur Konsole für Sportspiele zu mausern. Wenn man einen Blick auf die Veröffentlichungen der letzten und der kommenden Monate wirft, wird das nur bestätigt. Titel wie California Games, The Baseball, World Games und American Pro Football sprechen für sich. Und genau das American Pro Football wollen wir uns jetzt genauer ansehen. American Football ist eine Sportart für sich. Zwar ist es in Europa weiter verbreitet als Baseball, aber so bekannt wie unser Fußball ist es (leider) noch nicht. Bei dieser Cartridge kann man sich vor Spielbeginn aussuchen, ob man "Montag-Nacht", oder "Die Straße zum Superbowl" spielen will. Der Unterschied liegt darin, das "Montag-Nacht" ein normales Spiel und "Die Straße zum Superbowl" ein Turnier ist, bei dem es natürlich darauf ankommt, das Turnier und damit den Superbowl zu gewinnen. Vor dem eigentlichen Spielstart ist es möglich, sich seine Mannschaft auszusuchen und diverse andere Einstellungen vorzunehmen. Dann wird eine Münze geworfen, um zu sehen, welche Mannschaft beginnt (optisch sehr reizvoll).

Kopf oder Zahl?

Wie fast alle Sega-Sportspiele, so präsentiert sich auch American Pro Football grafisch äußerst ansprechend. Mit Wechseln zwischen Drauf- und Seitenansicht scheinen sich die Leute von Sega wirklich angefreundet zu haben. Zwischen den einzelnen Spielzügen stehen einige Auswahlmenüs zur Verfügung, die es ermöglichen, den nächsten Zug zu wählen.

Das Spielgeschehen an sich ist auf den ersten Blick etwas unübersichtlich. Doch mit der Zeit kommt man sehr schnell dahinter, was welche Einstellung bedeutet und wie sie sich auf das Spiel auswirkt. Wurden Fehler begangen, kommt sofort der Schiedsrichter ins Bild und unterbricht das Spiel.



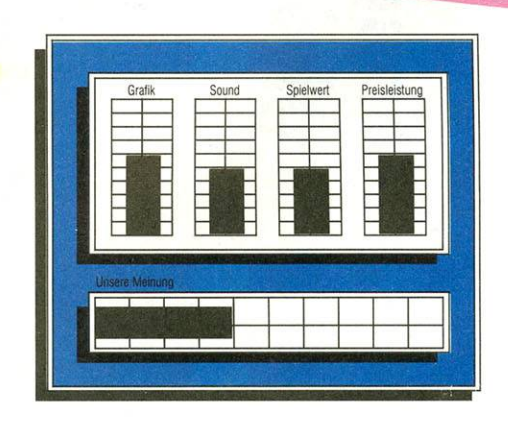
Bildschirmfoto: Sega

Mit dem Kick-Off beginnt jedes Football-Spiel. Doch vorher entscheidet die Münze, wer beginnt

Fazit

American Pro Football ist wieder so eine Cartridge, der ich mit gemischten Gefühlen gegenüberstehe. Einerseits kann ich diesem Spiel nichts abgewinnen, andererseits ist die Cartridge technisch fast perfekt gemacht. Vielleicht liegt es daran, daß mir American Football noch nie so richtig zusagte, allerdings mochte ich Baseball auch nie so richtig, trotzdem gefällt mir The Baseball. Und das, obwohl mir beide Cartridges ohne Handbuch vorlagen und ich, quasi auf mich allein gestellt, die Möglichkeiten erkunden mußte. Dadurch könnte man natürlich die Komplexität der beiden Sportarten herausfinden, aber das paßt wohl nicht in diese Review herein. Fest steht, daß American Pro Football nur den Personen empfohlen werden kann, die etwas von dieser Sportart verstehen. Vielleicht wird ja das Handbuch eine kleine Einführung in die Regeln des Football enthalten, schlecht wäre es nicht, denn American Pro Football ist eine technisch gut gemachte Cartridge.

(rg)





Die Konsolen im Vergleich

Der Konsolenmarkt wird immer größer und unübersichtlicher. Grund genug für uns, eine Marktübersicht zu bringen, die Sie über Leistungsfähigkeit, Zubehör und Erweiterungsmöglichkeiten der verschiedenen Konsolen informiert, ohne jedoch ein Qualitätsurteil über die Systeme abzugeben. Wir möchten Ihnen, liebe Leser, also einen kleinen Führer durch den Konsolenmarkt an die Hand geben, der die Kaufentscheidung erleichtert, sie Ihnen aber nicht abnimmt. Hier nun noch kurze Erklärungen zu den einzelnen Stichpunkten.

System	Nintendo Entertainment System	Sega Master System	PC-Engine
Technische Daten	6502 Kompatibler Prozessor 53 Farben Grafikauflösung von 256 x 230 Pixel 5 Kanal Sound	Z80 mit 4 MHz 64 Farben Grafikauflösung von 256 x 192 Pixel 3 Kanal Sound	6502 Kompatibler Prozessor mit 7 MHz 512 Farben
Zubehör	Zielgerät (Zapper) Fitneßcenter	Lightphaser 3-D-Brille	CD-ROM Multi Player Adapter
Anzahl der erhältlichen Spiele	40	76	52
Software-Anbieter	Nintendo, Konami, Bandai, Data East, Activison, Akklaim, Tecmo, LJN Toys, Broderbound, Capcom, SNK, Taito und andere	Sega	Hudson, Irem, Namco, Pack-In-Video, Nec-Avenue und weitere
Geplante Erweiterungen	Roboter, Strickmaschine	keine	noch unklar
Kurze Bermerkung	Die Nintendo-Konsole ist aufgrund des Softwareangebotes und ihrer Leistungen ein nicht zu verachtendes Gerät. Gerade in den USA wird die Maschine mit neuen Spielen nur so bombardiert.	Die Sega-Konsole ist technisch mit dem NES gleichzusetzen. In Deutschland ist sie im Spieleangebot zwar klar in Führung, liegt weltweit trotzdem hinter Nintendo.	Die PC-Engine ist der Newcomer des letzten Jahres. Sie ist zwar in Deutschland immer noch nicht offiziell erhältlich, aber es gibt seit neuestem PAL-Versionen, die ohne Probleme am heimischen Fernseher laufen.
Preis für das Grundgerät	DM 299,–	DM 299,–	DM 499,–
Lieferumfang	Grundgerät, 1 Spiel, 2 Joypads, Antennenkabel und Netzteil	Grundgerät, eingebautes Spiel Hang On, 2 Joypads, Antennenkabel und Netzteil	Grundgerät, 1 Spiel, 1 Joypad, Antennenkabel und Netzteil
Preis für eine Cartridge	DM 69,– bis DM 99,–	DM 69,– bis DM 129,–	DM 89,– bis DM 119,–

Technische Daten: Diese Zeile gibt Aufschluß über technische Details wie Prozessor, Grafikauflösung und Taktfrequenz, soweit uns hierüber Informationen vorliegen. Unter dem Stichpunkt **Zubehör** ist alles aufgelistet, was es zur Zeit an Sonderzubehör für das Gerät auf dem deutschen Markt gibt. **Anzahl der Spiele:** Hier informieren wir Sie über die Anzahl der für die einzelnen Systeme aktuell erhältlichen Spiele. Unter der Rubrik **Software-Anbieter** sind alle Firmen aufgelistet, die für das jeweilige System Spiele produzieren, sofern sie uns bekannt sind. Unter den **geplanten Erweiterungen** fassen wir zusammen, was Sie in der nächsten Zeit an Neuerungen aus dem In- und Ausland gespannt erwarten dürfen. Es folgt die **kurze Bemerkung,** ein möglichst objektives Statement und eine Prognose auf die Weiterentwicklung der Geräte.
Last, but not least der finanzielle Aspekt: Informieren Sie sich hier, in welchem Maß Ihr Bankkonto schrumpft, wenn Sie sich für ein Grundsystem und die entsprechende Software entschieden haben.

(rg)

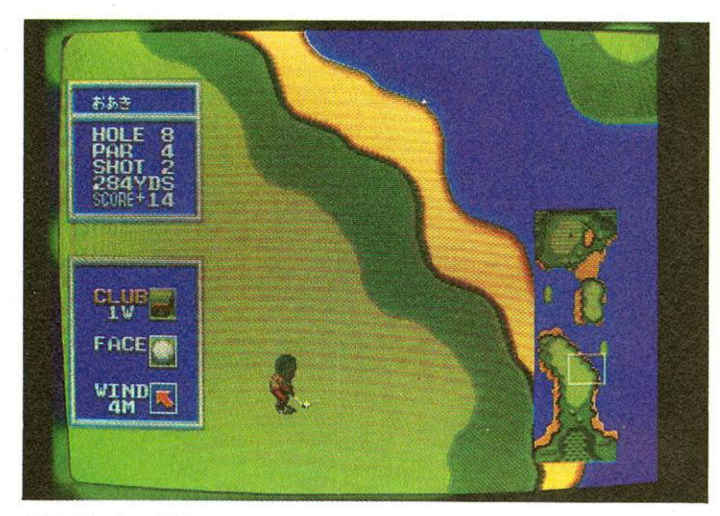
System	Sega Mega Drive	Atari VCS 2600	Atari 7800 ProSystem
Technische Daten	MC68000 + Z80 512 Farben 10 Kanal Stereo Sound	6507 16 Farben	6502 Kompatibler mit 1,79 MHz 256 Farben Grafikauflösung von 242 * 320 Pixel 2 Kanal Sound
Zubehör	keines	keines	keines
Anzahl der erhältlichen Spiele	12	45	30
Software-Anbieter	Sega	Atari, Activision, Epyx	Atari
Geplante Erweiterungen	Disc Drive, Keyboard, Grafiktablett, Adapter für 8-Bit-Spiele	keine	noch unklar
Kurze Bemerkung	Segas versucht im 16-Bit-Markt als Erster Fuß zu fassen. Technisch gesehen, ist das Mega Drive der Rolls Royce unter den Telespielen. Es muß aber erst noch zeigen, was es wirklich kann. In diesem Gerät steckt vielleicht die Zukunft. Das Mega Drive läßt sich zur Zeit nur am RGB-Monitor betreiben!	Wohl eine der ältesten Konsolen, die noch auf dem Markt sind. Technisch zwar absolut überholt, aber aufgrund des Preises immer noch interessant für alle, die im Telespielbereich einsteigen wollen.	Jetzt hier auf den Markt gekommen und doch schon fünf Jahre alt. Das 7800 ProSystem birgt einen entscheidenden Vorteil in sich: Es verarbeitet ohne große Erweiterung alle Cartridges des VCS
Preis für das Grundgerät	DM 479,–	DM 119,–	DM 199,–
Lieferumfang	Grundgerät, 1 Joypad, Videokabel und Netzteil	Grundgerät, 2 Joysticks, Antennenkabel und Netzgerät	Grundgerät, eingebautes Spiel Asteroids Deluxe, 2 Joypads, Antennenkabel und Netzteil
Preis für eine Cartridge	DM 99,– bis DM 119,–	DM 19,– bis DM 39,–	DM 39,– bis DM 79,–





4 in einem!

Nachdem wir im letzten Heft sieben Spiele in einem großen Bericht abgehandelt haben, setzen wir diese Art der Reviews heute mit vier neuen Spielen für die PC-Engine fort. Im einzelnen sind dies die Spiele Honey in the Sky, Son Son II, Winning Shot und Wataru. Gehen wir also frisch ans Werk und schauen uns die Spiele mal etwas genauer an.



Bildschirmfoto: PC-Engine, Winning Shot

Winning Shot

System: PC-Engine
Vertrieb: CWM, Vienenburg; Gamesworld München
Preis: DM 99,95

Golfspiele gibt es für die Computer wohl wie Sand am Meer. Auch die Konsolen können über einen Mangel an Golfsimulationen nicht klagen. Für die PC-Engine ist jetzt Winning Shot erschienen, das alle bisherigen Golfspiele ganz klar in den Schatten stellt. Winning Shot ist die Konvertierung eines Data East Spielautomaten. Es gibt drei verschiedene Spielvarianten, und man kann mit bis zu vier Spielern antreten, um Bernhard Langer Konkurrenz zu machen. Wie bei jeder guten Golfsimulation stehen dem Spieler verschiedene Schläger (9 Eisen, 3 Holz sowie ein Putter) zur Verfügung. Ist ein Schlag ausgeführt, so zeigt der Computer sofort an, was für eine Beschaffenheit der Boden hat, auf dem der Ball gelandet ist. Dies ist bei der Auswahl des Schlägers sehr hilfreich. Der Computer gibt zwar immer einen Schläger vor, und der ist auch am wirksamsten, aber wer will, kann ja ruhig mal versuchen, sich den Schläger selber auszusuchen. Die grafische Darstellung von Winning Shot ist einfach brillant. Klare Farben, wie man sie von der PC-Engine her gewohnt ist, und soweit nötig eine gute Animation. Die Golflöcher erstrecken sich teilweise über fünf Bildschirme. Der Sound rundet das gute Erscheinungsbild von Winning Shot ab und macht es zu einer empfehlenswerten Cartridge für die PC-Engine.

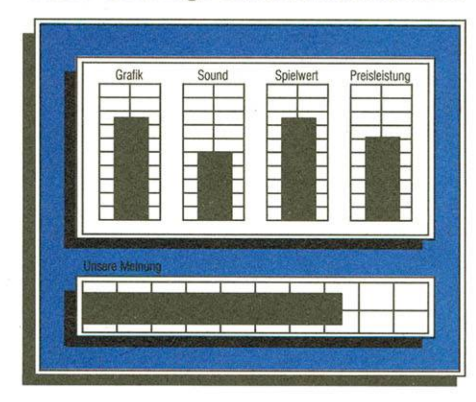
Grafik Sound Spielwert Preisleistung

Unsere Meinung

Son Son II

System: PC-Engine
Vertrieb: CWM, Vienenburg; Gamesworld, München
Preis: DM 99,95

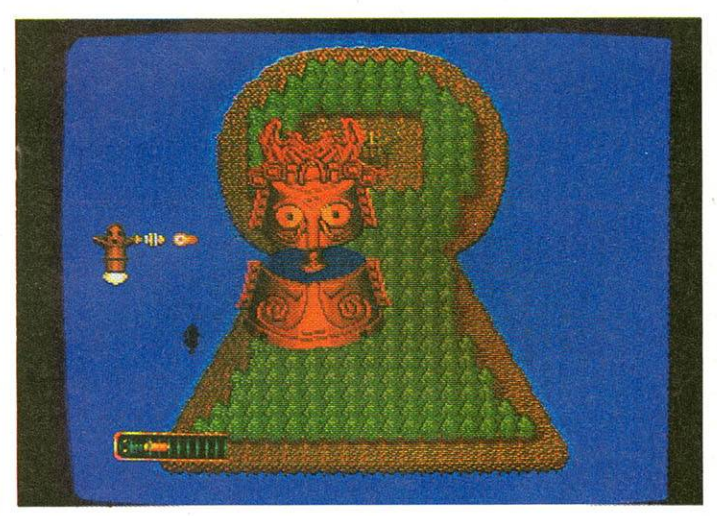
Jump-&-Run-Spiele scheinen sich in Japan einer großen Beliebtheit zu erfreuen. Immer wieder kommt ein neues Spiel auf den Markt, das eigentlich doch nicht neu ist, sondern nur ein aufgebesserter Clone eines anderen Hits. Eines dieser Spiele ist Son Son II, welches vor ein paar Tagen in unsere Redaktion flatterte. Die Story ist altbekannt. Ein großer böser Unbekannter (Name und Anschrift der Redaktion bekannt), überrascht vier Freunde beim Waldspaziergang und entführt drei von Ihnen. (Warum nur drei?). Der verschonte hat natürlich nichts Besseres zu tun, als sich alleine auf den Weg zu machen, um seine Freunde zu befreien. Sieht man Son Son II zum ersten Mal auf dem Bildschirm, denkt man zuerst an Wonderboy. Und so entpuppt sich die Cartridge dann auch als Wonderboy-Clone. Aber es ist eine gut gemachte Kopie. Ob es nun die Grafik, der Sound oder der Spielwitz ist, in dieser Cartridge stimmt einfach alles.



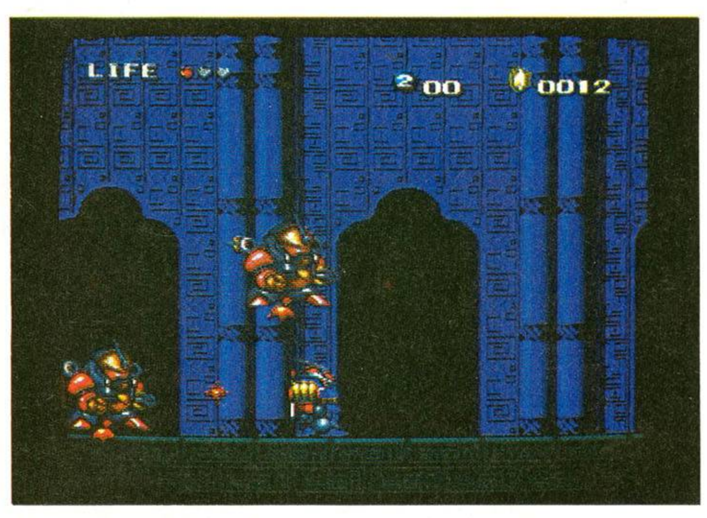


Bildschirmfoto: PC-Engine, Son Son II






Bildschirmfoto: PC-Engine, Honey in the Sky



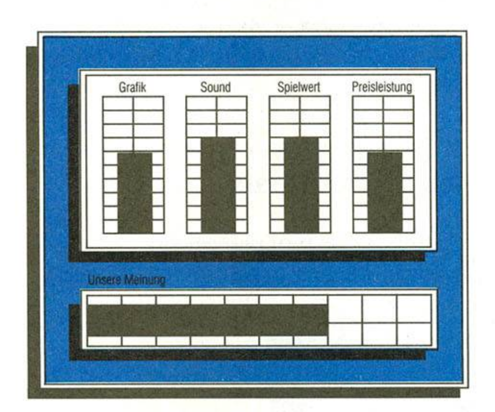
Bildschirmfoto: PC-Engine, Wataru

Unser Held läuft mit einem Stock bewaffnet durch verschiedene Landschaften und nietet die Gegner gleich reihenweise um. Ein vernichteter Gegner hinterläßt im Normalfall eine Frucht, für die sich unser Held Punkte gutschreiben läßt. An manchen Stellen sitzt dann eine Frau herum, bei der man für die Punkte Extras kaufen kann. Und so geht es dann das ganze Spiel lang, bis alle Freunde befreit sind. Aber Son Son II macht Spaß, unheimlichen Spaß sogar.

Honey in the Sky

System : PC-Engine
Vertrieb: CWM, Vienenburg; Gamesworld, München
Preis: DM 99,95

Wenn man anfängt, sich über Spieletitel und das dazu gehörige Spiel Gedanken zu machen, wird man spätestens bei Honey in the Sky ins Grübeln kommen. Wer vermutet denn hinter diesem Titel schon ein hochkarätiges Shoot'em Up? Der Held in dieser Cartridge sieht aus wie ein Hydrant mit einer Handtasche, aus der er auf seine Gegner feuert. So fliegt unser Freund Honey also über eine vertikal scrollende Landschaft und versucht, irgend jemanden zu befreien. Daß dies nicht ganz so einfach ist, wird sich wohl jeder selbst denken können. Aus allen Richtungen stürmen die Gegner auf ihn ein, doch mit seiner Handtasche kann er sich zur Wehr setzen und in alle Richtungen schießen. Das wird dadurch ermöglicht, daß man das Feuergerät in alle Richtungen drehen kann. Und natürlich gibt es auch bei Honey in the Sky Extrawaffen. Diese erhält man nicht durch Aufsammeln von Bonusgegenständen, sondern sie müssen gekauft werden. Dies ist während des Spiels jederzeit möglich, so daß man, wenn ein besonders schwerer Gegner erscheint, einfach mal eben eine neue Extrawaffe kaufen kann. Honey in the Sky ist ein grafisch recht ansprechend realisiertes Spiel. Je tiefer man in das Spielgeschehen eindringt, desto schöner werden die Grafiken. Über Action kann man sich auch nicht beklagen, da die Gegner recht flott nachkommen und sich auch gut zu wehren wissen.

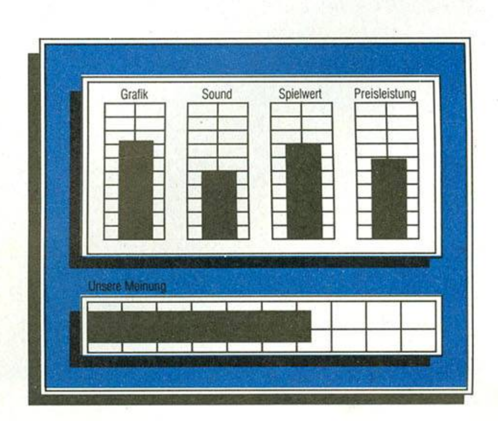


Wataru

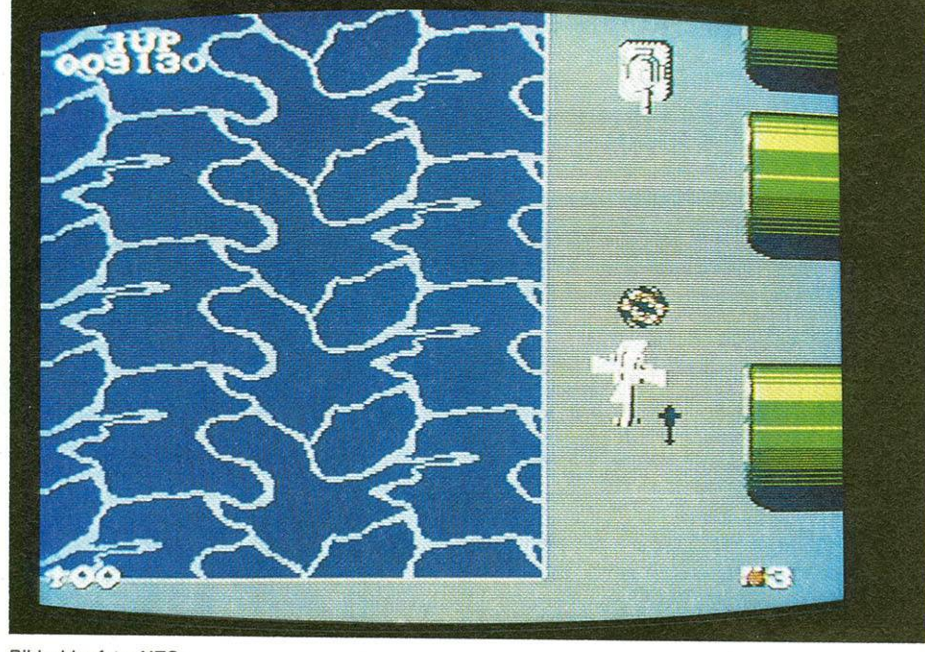
System: PC-Engine
Vertrieb: CWM, Vienenburg; Gamesworld, München
Preis: DM 99,95

Hintergrundgeschichten sind doch was Schönes, oder? Was aber soll man als Tester machen, wenn die gesamte Hintergrundstory in Japanisch abgedruckt ist, und man nun ausgerechnet dieser Sprache nicht mächtig ist? Ganz einfach, man sagt (schreibt) dem Leser die Wahrheit und geht dann gleich auf das Spiel selbst ein. Bei Wataru ist scheinbar wieder jemand entführt worden, und es hat sich mal wieder nur ein Freiwilliger gefunden, der sich bereit erklärt hat, zu helfen. So eilt der Held durch die horizontal scrollende Landschaft und schlägt mit seinem Schwert auf jeden Gegner ein, der schon immer einmal wissen wollte, wie sich so ein Schwert anfühlt. Jeder Level des Spiels ist in zwei Phasen unterteilt. In der ersten sieht der Bildschirmheld wie ein Mensch aus. Hat er es dann geschafft, die erste Phase heil zu überstehen, wird aus dem Menschen ein Roboter. Während man in der ersten Hälfte über der Erde kämpft, geht es danach unterirdisch weiter, bis man auf den Oberwächter trifft, den es zu vernichten gilt. Die Grafik ist farbenfroh und abwechslungsreich. Die Sounduntermalung kann nicht gerade als reißerisch bezeichnet werden, aber sie paßt gut zum Spiel und stört auch auf Dauer nicht. Ingesamt ist Wataru ein gut gemachtes Spiel, das sich jeder ruhig einmal näher anschauen sollte.

(rg)







Bildschirmfoto: NES

Tiger Heli

System: NES
Hersteller: Akklaim Entertainment
Preis: 99 DM

Der unverwundbare Hubschrauber!

Der dritte Weltkrieg steht vor der Tür, und nur der Spieler kann ihn aufhalten. Die terroristische Nation Cantun hat alles vorbereitet, um ihn auszulösen, denn wenn alles vorbei ist, will man die Welt ganz allein beherrschen. Nur der unbesiegbare Held in seinem Superhubschrauber Tiger Heli kann es verhindern. Soviel also zur unwahrscheinlich interessanten und neuen Hintergrundstory des Spiels Tiger Heli, das jetzt für das NES erscheint. "Was wird das wohl für ein Spiel sein?", werden sich einige Leser sicherlich fragen. Was kann man wohl bei der Story anderes erwarten, als ein hochkarätiges Shoot'em Up? Und richtig: Tiger Heli präsentiert sich dann auch gleich als vertikal scrollendes Ballerspiel der ersten Güte!

Bis der Granatwerfer glüht!

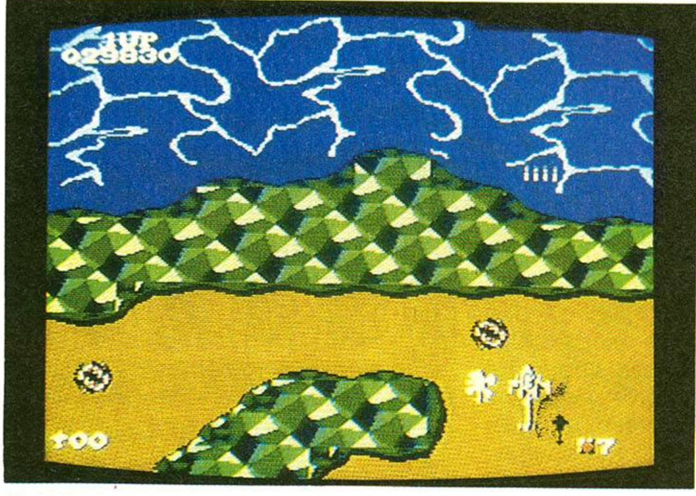
Der Spieler fliegt mit seinem Helikopter über eine vertikal scrollende Landschaft und schießt auf alles, was sich ihm in den Weg stellt. Und da ist einiges: Panzer, Flugzeuge, Schiffe und natürlich auch feststehende Geschütze. Das alles kommt teilweise so geballt auf den Bildschirm, daß der Spieler fast keine Chance hätte, wenn nicht zwei Vorteile wären, die man sich zunutze machen könnte: Zum einen gibt es Extrawaffen, die hier in Form von Minihubschraubern auftreten. Zum anderen zielen sämtliche Gegner, wenn sie auf dem Bildschirm erscheinen, zuerst aus diesem heraus, und man kann die so entstehende Zeit nützen, um die Gegner vom Bildschirm zu fegen. Die Minihelikopter, die sich an den Flieger des Spielers anhängen, bekommt man durch Abschießen bestimmter Gegenstände. Des weiteren gibt es noch Bonusboxen, die man ruhig fleißig zerstören sollte, da zehn von ihnen einen Extrahubschrauber bringen.

Jetzt geht es ins große Finale!

Tiger Heli ist mal wieder ein gelungenes Shoot-'em-Up-Spiel für das NES. Die Grafiken sind gut gemacht, und auch der Sound konnte mich überzeugen. Es gehört zwar nicht unbedingt zu den schwersten Shoot'em Ups, die ich bisher gespielt habe, aber es hat auch seine Reize, die einen immer wieder an die Konsole bringen. Vielleicht sollte man noch etwas an der Story feilen, da diese nicht unbedingt für den deutschen Markt geeignet ist.

Sie ist zwar nicht das, was man als jugendfrei bezeichnen kann, aber darum hat sich bis jetzt bei keinem Spiel jemand gekümmert. Hier kommt es ganz alleine auf die technische Realisation an, und die ist den Leuten von Akklaim hervorragend gelungen. Bleibt nur zu hoffen, daß die weiteren Akklaim-Programme recht schnell in Deutschland erhältlich sein werden, denn bei Tiger Heli bekommt man für sein Geld was geboten, und ich hoffe, daß dies auch auf die anderen Akklaim-Spiele zutrifft.

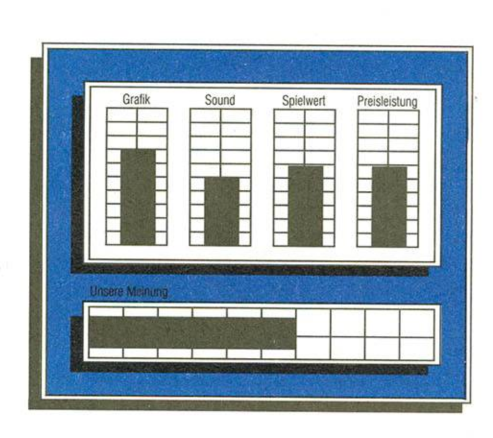
(rg)



Bildschirmfoto: NES



Tiger Heli ist zwar nicht unbedingt eines der schwersten Shoot-'em-Up-Spiele fürs NES, aber es macht trotzdem Spaß!



Das Beste vom aktuellen Spielemarkt für alle CPCs



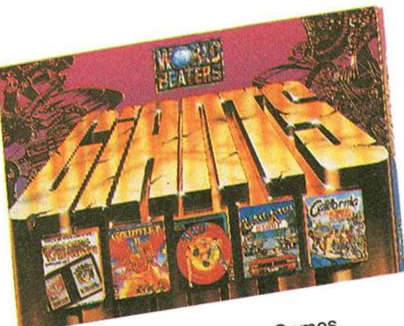
FLIGHT ACE
AFT, Heathrow Air Traffic Control, Strike Force Harrier, Tomahawk, Ace Spitfire 40
Disk. 3" **65,- DM***



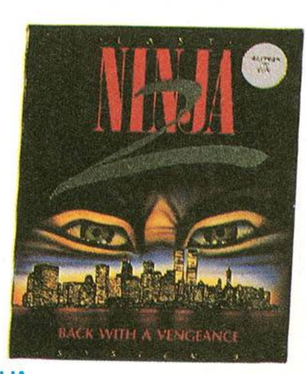
ARCADE MUSCLE
Die Actioncompilation. Fünf Spitzenspiele zum Sparpreis.
Cass. **49,- DM*** Disk. 3" **69,- DM***



TEN GREAT GAMES 3
10th Frame, Firelord, Ranarama, Flighter Pilot, Leaderboard, City Slicker, Rocco, Impossaball.
Cass. **45,- DM*** Disk. 3" **54,- DM***



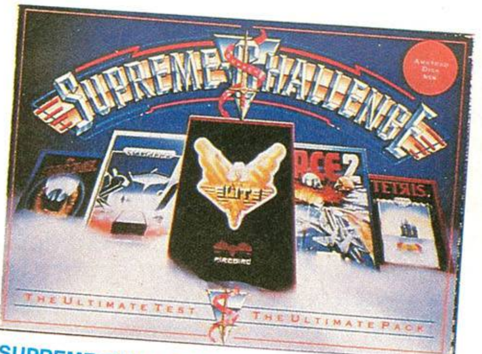
GIANTS
Out Run, Guntlet, California Games, Rolling Thunder.
Cass. **45,- DM*** Disk. **69,- DM***



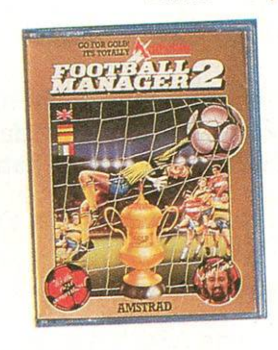
NINJA
Der letzte Ninja muß sein gefährlichstes Abenteuer bestehen. Ein Actionspiel für Joystickprofis!
Disk. 3" **54,- DM***



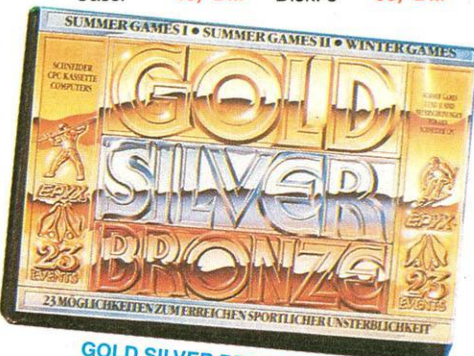
GAME SET MATCH 2
Snooker, Hang On, Jan Bothams, Test Match, Basket Master, Super Bowl, Track + Field, Nick Faldo, Championship Sprint, Winter Olympiad, Matchday II.
Cass. **45,- DM*** Disk. 3" **65,- DM***



SUPREME CHALLENGE
Eine Sammlung der besten und erfolgreichsten Computerspiele der letzten Monate. Fünf Spitzenspiele: Tetris, Starglider, Elite, Sentinel, Ace 2.
Disk. 3" **59,- DM***



FOOTBALLMANAGER II
Managen Sie Ihren eigenen Fußballclub. Noch besser, bunter und spielbarer als der erste Teil.
Cass. **35,- DM*** Disk. 3" **49,- DM***



GOLD SILVER BRONZE
Die Sportspielehits von EPYX als preiswerter Sammler. Summer Games I, Summer Games II und Winter Games.
Disk. 3" **79,- DM***

FORCES MAGIQUES
Magische Kräfte für Ihren CPC! Vier klasse Spiele im Sparpack. Pink Panther, Clever & Smart, Vampire's Empire und Western Games.
Cass. **39,- DM*** Disk. 3" **59,-DM***



LA PREMIERE ANNEE DE L'ERE MAGIC BYTES

CPC CASS

Pink Panther · Clever & Smart · Western Games

FORCES MAGIQUES

Super Sampler

HISTORY IN THE MAKING
Die Supercompilation. 15 Spitzentitel für Ihren CPC. Spannung, Action und Abenteuer.
Disk. 3" **84,- DM***

COMMAND PERFORMANCE
Zehn Spiele, die Geschichte machten! Vom gelungenen Sportspiel bis zum actionreichen Weltraumspiel, Entertainment nur vom Feinsten.
Cass. **49,- DM*** Disk. 3" **69,- DM***

CLASSIC GAMES 4
3D-Schach, Bridge, Damespiel, Backgammon.
Cass. **39,- DM*** Disk. 3" **54,- DM***

10 HIT GAMES
Cass. **44,- DM*** Disk. **49,- DM***

SOLID GOLD
Disk. 3" **65,- DM***

Bitte verwenden Sie für Ihre Bestellung unsere Postkarte

* Unabhängig von der Anzahl der bestellten Programme berechnen wir für das Inland 4,– DM bzw. für das Ausland 6,– DM Porto und Verpackung.

DMV-Verlag · Postfach 250 · 3440 Eschwege



Der XE-1 Pro von Hudson

Neue Joysticks braucht das Land!

Zeigten wir in der letzten Ausgabe, wie man einen handelsüblichen Joystick an die PC-Engine anschließt, so freut es uns jetzt noch mehr, daß wir zwei anschlußfertige Joysticks vorstellen können, die es in sich haben.

XE-1 Pro

Der XE-1 Pro ist ein Joystick, der direkt von der Firma Hudson kommt und sofort durch die vielen Bedienungselemente auffällt. So hat der XE-1 Pro einiges zu bieten. Neben dem stufenlos regelbaren Dauerfeuer für beide Knöpfe kann man noch entscheiden, ob das Dauerfeuer automatisch oder erst beim Drücken des entsprechenden Buttons ausgeführt wird. Der Stick selbst ist ein Vier-Wege-Stick, kann aber durch einen kleinen Dreh am Stick in einen Acht-Wege-Stick gewandelt werden. Wer die Feuertasten lieber übereinander als nebeneinander hat, kann auch dieses durch einfache Drehungen ändern. Hier gibt es übrigens nicht nur die Option übereinander oder nebeneinander, nein, man kann die Feuerknöpfe stufenlos in fast alle Positionen bringen. Ein weiteres Feature sind die Anschlüsse für vier weitere Sticks oder Pads, so daß man Spiele wie Dungeon Explorer oder Moto Roader mit mehreren Personen spielen kann. Die Kontakte des Sticks sind Mikroschalter und dadurch ziemlich exakt. Alles in allem ist der XE-1 Pro ein robuster Joystick, mit dem wohl niemand mehr Probleme bei R-Type haben wird.

ASCII-Stick

Von der Firma ASCII, die sich in Japan einen guten Namen als Joystick-Hersteller gemacht hat, kommt der ASCII-Stick, den es eigentlich für jede Konsole gibt. Wir haben uns die PC-Engine-Version etwas näher angeschaut. Vom Erscheinungsbild her recht klobig gemacht, sieht der ASCII-Stick nach mehr aus als der XE-1 Pro. Doch mit Features ist er etwas spärlich ausgestattet. Neben einem stufenlos regelbaren Dauerfeuer, das nur beim Drücken auf den Feuerknopf aktiv wird, und der Slow-Motion-Taste, die die Aktionen auf dem Screen verlangsamt, wird nichts geboten. Genauso wie der XE-1 Pro ist der ASCII-Stick recht robust gebaut, wenn auch die Kontakte des Sticks keine Mikroschalter, sondern Platinenschalter sind, die auf die Dauer nicht so viel aushalten wie Mikroschalter.

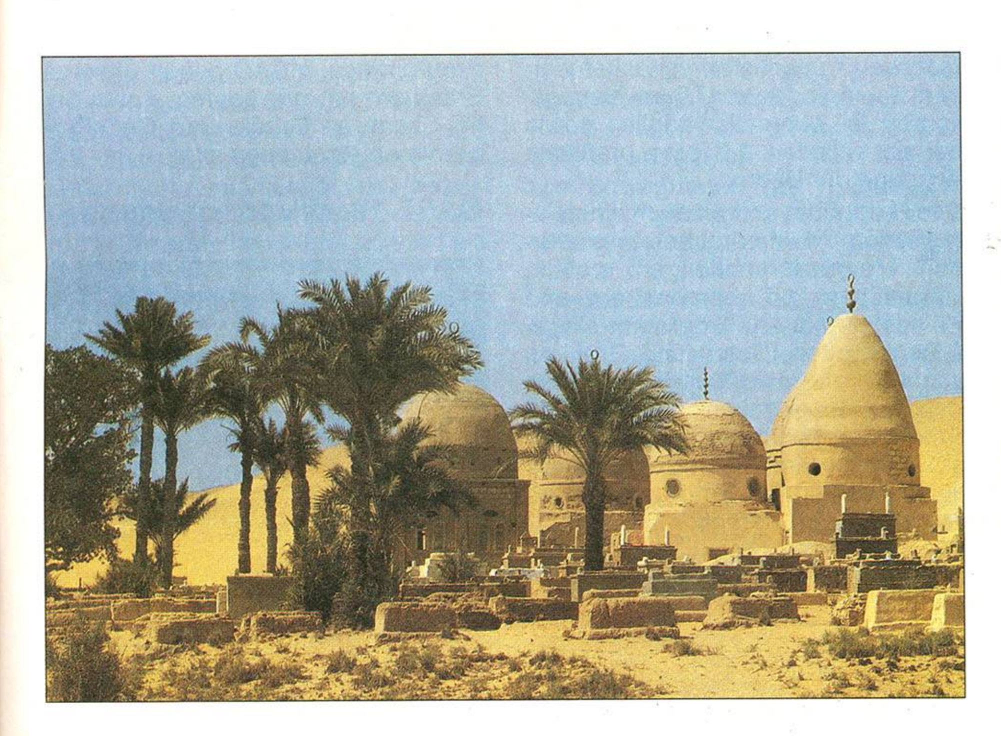
Dauerfeuer oder nicht?

Dauerfeuer haben sie beide. Wer nun welchen Joystick nehmen sollte, kann man so direkt nicht sagen. Für schnelle Action-Spiele wie R-Type, Honey in the Sky etc. ist der XE-1 Pro geradezu prädestiniert, während man den ASCII-Stick sicherlich bei ruhigeren Spielen wie Son Son II etc. besser nutzen kann. Aber auch schnelle Spiele lassen sich gut mit ihm meistern. (rg)

Infos und Sticks gibt es bei:
CWM, Vienenburg, und Gamesworld, München.



...sowie der ASCII-Stick



PD-Kurzreviews

Wolf Computertechnik aus Coesfeld hat eine neue Public-Domain-Reihe für den Amiga unter dem Namen 'OASE' herausgebracht. Dabei handelt es sich, wie einem Info-File zu entnehmen war, um Spitzensoftware der bekanntesten PD-Programmierer. Der Preis der einzelnen Disketten liegt in der Regel bei 10 DM, kann jedoch bei besonders komplexen Programmen mit Handbüchern etwas höher liegen. Wir haben unter anderem einen kleinen Blick in die neue deutsche PD-Reihe geworfen.

OASE 7: Faktura

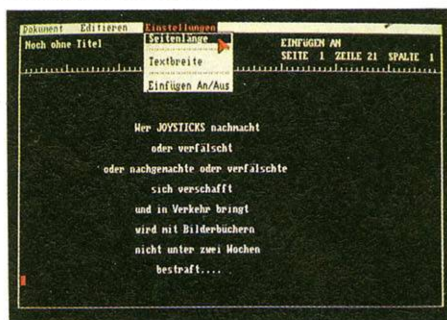
Bei Faktura handelt es sich um eine recht umfangreiche Demoversion eines Rechnungsprogrammes mit Kunden- und Artikelverwaltung. Das Programm benötigt direkt nach dem Start eine leere, formatierte Diskette, auf der die Dateien für die einzelnen Rubriken eingerichtet werden. Die Kunden- und Artikeldatei holt auf Eingabe einer Zahl, die gleichzeitig Kunden- oder Artikelnummer ist, den entsprechenden Datensatz zur Bearbeitung von Diskette.
Zur weiteren Ausstattung gehören:

- offene Posten mit Mahnungsdruck,
- gesamte offene Posten aller gespeicherter Kunden,
- Rechnungsformular mit vielen Extras,
- Artikeldatei
- Druckmenü, ebenfalls mit vielen Extras.

Die Funktionen sind vielfach mit der Maus aufrufbar.

OASE 8: M.S.Text

'M.S.Text' ist eine deutsche Textverarbeitung mit interessanten Möglichkeiten. Darunter zählen vor allem diverse Blockoperationen, wie Markieren, Verschieben, Speichern, Laden. Das Programm ist recht schnell und gut anwendbar. Beim Ausdruck der Texte können verschiedene Schriftarten angewählt werden. Der Textspeicher besteht aus maximal 15 Seiten mit je 72 Zeilen pro Seite und dürfte damit auch 'höheren' Ansprüchen genügen.
Der Quelltext des Programmes, das vollständig in C geschrieben wurde, befindet sich ebenfalls auf Diskette und kann mit dem AZTEK C68K 3.4a-Compiler compiliert werden.



Bildschirmfoto: M.S. Text

OASE 9: S.A.F.E.16

Unter S.A.F.E.16 verbirgt sich eine Videotitel-Verwaltung des Salzburger Amiga-Freundeskreises, die voll maus- und menügesteuert ist. Eingetragen werden Titel, Filmart und Lauflänge des jeweiligen Videobandes. Jeder Eintrag wird direkt nach dem Editieren auf Diskette abgespeichert. Leider fehlt noch eine Sortierroutine, jedoch wird an weiteren Features noch gefeilt. Das Programm kann zwar kostenlos an andere weitergegeben werden, ist jedoch keine Public-Domain-Software, sondern Shareware.

OASE 10: Plattenliste

Plattenliste ist das Pendant zur Videoverwaltung in bezug auf Schallplatten und Musikkassetten. Die Hauptanwendung liegt allerdings hierbei nicht beim Anlegen diverser Disk-Dateien, sondern beim Ausdrucken der erstellten Listen, somit hat man seine Überblickshilfe immerzu schwarz auf weiß vorliegen. Das Programm kann an die unterschiedlichen Speichergrößen des Rechners angepaßt werden, ein Druckerspooler sorgt für schnelleren Ausdruck. Das Programm bietet eine Vielzahl an Funktionen an, darunter:

- Teilen und Verketten abgespeicherter Listen,
- Sortieren diverser Dateien
- sowie Suchoptionen nach einzelnen Titeln.

Das Programm ist in AmigaBASIC geschrieben und sollte vor dem ersten Start an die vorhandene Peripherie angepaßt werden.

OASE 11: Superliga

Für Freunde der Bundesliga befindet sich auf dieser PD-Diskette das Pro-

gramm Superliga in der Version 1.1. Superliga verwaltete aber nicht nur Bundesligamannschaften, sondern insgesamt 577 (!) Mannschaften aus 23 (!) Ländern und 34 (!) Ligen; von diesen können bis zu 10000 Ergebnisse verwaltet werden. Das Programm verfügt über alle guten Optionen, die ein Verwaltungsprogramm besitzen sollte, einschließlich der speziell auf den Fußballsport zugeschnittenen wichtigen Features. Interessant ist der Menüpunkt 'Prognose'. Hier können zwei beliebige Mannschaften gegenübergestellt und nach Überprüfung der vorhandenen Daten ein Simulationsergebnis errechnet werden, welches vor allem beim Fußballtoto seinen Einsatz finden wird, das ebenfalls vom Programm mitverwaltet wird. So können die Tippreihen nach allen Kriterien zusammengestellt werden. Superliga ist ebenfall Shareware, der Quellcode des Programmes oder ein Update können gegen Zahlung eines Entgeltes erworben werden. Im großen und ganzen kann man dieses Programm als sehr komfortabel bezeichnen, da hier wesentlich mehr Funktionen zur Verfügung stehen, als in bisher aus der PD bekannten Fußball-Verwaltungen.

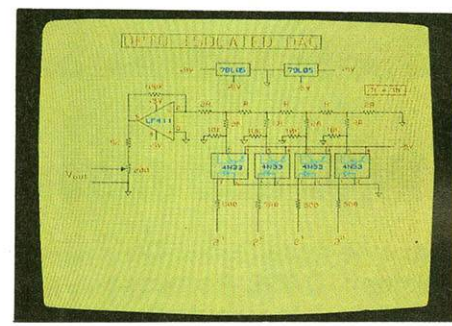
OASE 12: Haushaltsbuch

Wohl fast jeder von uns kennt das Problem, daß am Ende des Geldes noch so viel Monat übrig ist. Nun gibt es zwei Möglichkeiten: Entweder verzichtet man auf die vielen kleinen Annehmlichkeiten des Lebens, um am Ende zu merken, daß man wieder genausowenig Geld in der Tasche hat wie vorher, oder man behilft sich mit einem Haushaltsbuch. Und wenn man jetzt einen Amiga besitzt, und sich die OASE 12- Disk erwirbt, hat man alles zusammen, was den Überblick über die Finanzen zu bewahren hilft.

Das Programm liegt auf der Diskette in zwei Versionen vor: Die Version 1.0 ohne, die Version 1.2 mit Grafikausgabe. Das Programm ist ebenfalls in AmigaBASIC geschrieben und wird von der Maus unterstützt. Mit dem Haushaltsbuch kann ein Haushalts- oder Bankguthaben komplett mit allen Ein- oder Ausgaben verwaltet werden. Dabei sind bis zu 25 Konten frei wählbar, mehrere Dateien können geführt werden, wobei pro Datei bis zu 999 Eintragungen möglich sind. Es können ebenfalls mehrere Kontenlisten verwaltet werden, das Anlegen von Überweisungskonten ist ebenfalls möglich sowie bei der Version 1.2 eine grafische Ausgabe der Daten.

Das Programm enthält auch einen integrierten Taschenrechner, es werden Monatsabrechnungen erstellt, Jahresüberträge übernommen, eine Hilfsdatei kann im Programm eingesehen werden. Daten und Grafiken können als Hardcopy auf den Drucker ausgegeben werden. Das Programm ist Shareware, die neueste Version kann durch Überweisung eines bestimmten Betrages an den Autor bezogen werden.

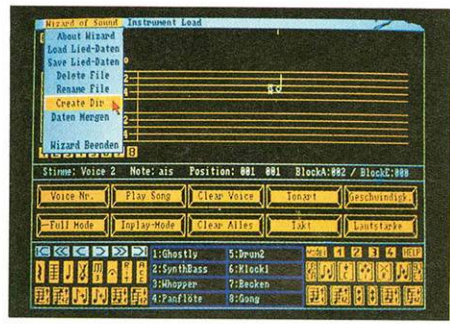
OASE 13: MCAD



Bildschirmfoto: MCAD

Wer sich die OASE 13 zulegt, bekommt ein Spitzen-CAD-Programm ins Haus, genannt MCAD. Das Programm benutzt rundherum den Interlace-Modus, was leider auf den Amiga-Monitoren zu dem berühmten Flackern führt (glückliche Multiscan-Besitzer!). Trotzdem ist dieses Programm die reine Freude, nicht nur weil hier die Standardfunktionen wie LINE, BOX, CIRCLE und diverse andere vorhanden sind, sondern auch durch die glückliche Hand des Programmierers beim Festlegen der Zeichenblattfarbe und des Rasters, die den Interlace-Modus wesentlich erträglicher machen. Insgesamt 16 Farben stehen zum Zeichnen zur Verfügung, mehrere Objekte können gleichzeitig bearbeitet werden und können sich außerdem überlappen. Die Objekte können abgespeichert und wieder eingeladen werden, die gesamte Zeichnung kann in der Hewlett-Packard-Graphics-Language auf Disk abgespeichert werden. Funktionen wie ZOOM, Zeichnen mit/ohne Maßstab, mit/ohne Gitter, Anzeigen der Mauskoordinaten, Kreisteile mittels ARC, Rotation und vieles andere mehr gehören zur Ausrüstung des Programmes. MCAD gehört unseres Erachtens mit zum besten, was in der PD-Szene an Grafik- und CAD-Programmen erschienen ist.

OASE 14: Wizard of Sound



Bilschirmfoto: Wizard of Sound

W.o.S. ist ein reines Musikprogramm ohne Sonderfunktionen wie digitalisieren, MIDI oder ähnlichem. W.o.S. dient nur zum Erstellen eigener Musikstücke oder Umsetzen und Abspielen bekannter Musikstücke. Es können Musikstücke mit bis zu acht Instrumenten gleichzeitig erstellt werden. Die Instrumente bestehen aus Dateien im IFF-Format, die auch von anderen Programmen benutzt werden können, ebenfalls ist der Einsatz fremder Instrumente möglich. Das Programm verfügt außerdem über eine sogenannte 'Inplay'-Funktion, hier übernimmt der Computer wie ein modernes Keyboard die Begleitung, während der Anwender auf der Tastatur Töne spielen kann. Ein vorhandenes Player-Programm spielt Musikstücke, ohne daß das Hauptprogramm benötigt wird, somit ist auch ein Abspielen innerhalb eigener Programm möglich. Das Editieren findet mit zahlreichen Funktionen statt, darunter auch Blockoperationen, die das Editieren längerer Musikstücke erleichtern. Das Programm wurde komplett in Maschinensprache geschrieben und ist als Shareware-Programm zu beziehen. W.o.S. ist ebenfalls in deutscher Sprache dokumentiert.

OASE 25: AmigaPAINT

AmigaPAINT ist ein recht ansprechendes, in AmigaBASIC geschriebenes Mal- und Zeichenprogramm. Zur Verfügung stehen insgesamt 32 Farben und die bekanntesten Funktionen wie LINE, BOX, CIRCLE, FRAME und andere lassen recht gute Grafiken auf dem Bildschirm entstehen. Die Bilder werden im IFF-For-



mat auf Diskette abgespeichert und können auch von fremden Programmen weiterverwendet werden. Zur Demonstration des Programmes befinden sich zwei Bilder auf der Diskette, zum einen Superman und Leuchtturm. Die erstellten Bilder können als Hardcopy auf den Drucker ausgegeben werden.

(jb/br)

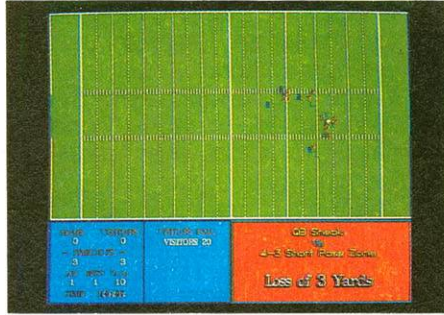


Bildschirmfoto: AmigaPAINT

Disk. S-175

System: MS-DOS

Cunning Football



Bildschirmfoto: Cunning Football

Vor den Erfolg haben die Götter bekanntlich den Schweiß gesetzt. Dies stellt man spätestens dann fest, wenn man das Programm Cunning Football einmal in seinen PC eingeladen hat. Bevor man die zwar nicht sonderlich komplizierten, aber umfangreichen Regeln dieser Sportart beherrscht, kann man mit dem Programm recht wenig anfangen. Nach einer guten Stunde des Regelstudiums wagten wir uns dann ans Werk. Das Spielfeld wird aus der Vogelperspektive dargestellt und wirkt recht realistisch. Ein Timer sorgt dafür, daß die Spielzeit nicht ins Unendliche ausartet.
Trotz des Regelstudiums gelang es uns jedoch nur ein einziges Mal, den Ball bis zur Null-Yards-Linie vorzutreiben. Beim anschließenden Kickdown konnten wir tatsächlich einen Treffer erzielen. Unser Gegner, der PC, war in der Zwischenzeit bereits fünfmal erfolgreich.
Die Bewegungen der Spieler sind recht gut gelungen, wobei die Footballer wie die Ameisen scheinbar ziellos durcheinanderrennen. Eine Menge Statistiken können aufgerufen werden, so wie dies bei den echten Spielen auch der Fall ist. Für Freunde der Sportsimulation am Computer, die bereit sind, vor dem Spiel die vielfältigen Regeln zu erlernen, ist Cunning Football zu empfehlen.

(Stefan Achilles/br)

Steckbrief

Name: Disk. S-175
Rubrik: Sportspiele
Quelle: PD-Service-Lage
Preis: DM 4,50
Voraussetzung: IBM-PC und Kompatible, EGA- oder VGA-Karte.

Disk. S-134

System: MS-DOS

Sorry



Bildschirmfoto: Sorry

Sorry ist wieder einmal ein Spiel aus dem Hause Parker. In letzter Zeit scheint der Trend wohl im Public-Domain-Bereich immer mehr auf die Umsetzungen von Gesellschaftsspielen zu gehen.
Das Prinzip von Sorry ist ganz einfach dem des Mensch-ärgere-Dich-nicht nachempfunden und ebenfalls mit zwei bis vier Teilnehmern zu spielen. Der Unterschied zwischen dem Brettspiel und der Umsetzung auf den Computer liegt eigentlich nur darin, daß man bei Sorry mehrere Möglichkeiten hat, an das Ziel zu gelangen. So z.B. durch Vor- bzw. Rückwärtsgehen und, durch die höhere Anzahl der Würfelaugen, sich schneller fortzubewegen. Im großen und ganzen ist Sorry ein schönes und unterhaltsames Spiel und wird durch die feine EGA-Grafik sehr gut untermalt. Also für alle diejenigen, die sich einfach nicht mehr von den Uralt-Gesellschaftsspielen trennen können, ist Sorry ein ganz großes Muß.

(Stefan Achilles/br)

Steckbrief

Name: Disk. S-134
Rubrik: Unterhaltungssoftware
Quelle: PD-Service-Lage
Preis: DM 4,50
Voraussetzung: IBM-PC oder Kompatible mit EGA-Karte.

Disk. S-132

System: MS-DOS

Mille Bournes – Autorennen einmal anders

Mille Bournes, French for a thousand Miles ist ein interessantes Kartenspiel. Im Prinzip ist es eigentlich ein Autorennspiel, wobei Ihre Aufgabe darin besteht, die Ziellinie zu erreichen, bevor dies Ihr Gegner tut.
Um dies aber nicht so leicht zu machen, gibt es genügend Hinderniskarten, die Hindernisse, wie zum Beispiel Unfall, Geschwindigkeitsbegrenzungen und rot leuchtende Ampeln, vor denen man wohl besser anhalten sollte, und Spritprobleme darstellen. Natürlich wäre das Spiel langweilig, wenn dies alles wäre, aber man hat auch noch einige Möglichkeiten, den Sieg des Gegners zu verhindern, indem man ihn zum Beispiel von der Straße drängt, wobei dieser dann wegen eines Unfalls aussetzen muß. Alles in allem ist das Spiel eine recht gut gelungene Sache.

(Stefan Achilles/br)

Steckbrief

Name: Disk. S-132
Rubrik: Unterhaltungssoftware
Quelle: PD-Service-Lage S132
Preis: DM 4,50
Voraussetzung: IBM-PC oder Kompatible mit EGA-Karte.

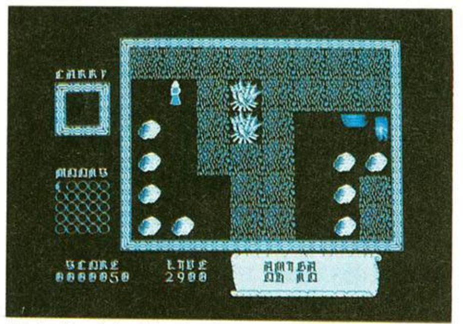


Disk. Nr. 050006

System: Atari ST

Spiele und Adventures

Diese FsKS-Ludwig-Diskette wird wieder nur im gepackten Zustand ausgeliefert, so daß man nach dem Entpacken mit dem mitgelieferten Entpacker (Achtung, dieser ist keine PD!!!), vier einzelne Diskettenseiten voller Software erhält. Auf dieser Diskette handelt es sich in der Hauptsache um Adventures.



Bildschirmfoto: Gigaland

Auf der ersten doppelseitig entpackten Diskette befindet sich zunächst einmal das Adventure EL BOZO Town. Der Programmierer El Bozo hat versucht, einen möglichst guten Parser zu schreiben. Als er mit dem Parser fertig war, wollte er sich aber einem anderen Projekt widmen, so daß er nur ein kurzes Adventure schrieb, das durchaus in einer Stunde zu lösen ist, jedoch viele kleine und witzige Details enthält. Mit diesem kleinen Adventure wollte er nur seinen Parser testen, der nach seinen Angaben auf fast jede Eingabe eine sinnvolle Antwort ausgibt und durch die Komplexität der verarbeitbaren Sätze fast an Infocomqualitäten herankommt. Da man allein allerdings nur schwer einen Parser auf alle möglichen und unmöglichen Eingaben testen kann, entließ El das Programm in die PD-Szene, um es anderen Testern zugänglich zu machen.

Das zweite Programm, Gigaland, ist kein Adventure, sondern ein Geschicklichkeitsspiel, bei dem Sie einen Magier ins Jenseits befördern sollen. In jedem Level, alle sind labyrinthartig aufgebaut, befindet sich ein Wächter, der nur mit einer bestimmten Waffe getötet werden kann, die irgendwo im Szenario versteckt ist. Das Spiel verfügt über eine etwas seltsame Steuerung, die über die Maus erfolgt. Die Laufrichtung kann man verändern, indem man auf den linken Mausknopf drückt und die Maus in die gewünschte Richtung verschiebt. Fortbewegen tut sie sich dann bei jeder beliebigen Mausbewegung. Schießen kann man per Klick mit der rechten Maustaste, allerdings nur nach links oder rechts, was das Spiel zudem noch extrem erschwert.

Als drittes Programm gibt es ein Adventure, welches mit einer speziellen Programmiersprache namens Adventurix geschrieben wurde. Es nennt sich Schloß. Sie müssen den Ausgang aus einem Schloß finden, nachdem die Eingangstür hinter Ihnen ins selbige gefallen ist. Mit der Sprache Adventurix ist es möglich, auch komplizierte Adventure-Ideen mit mehrdimensionalen Labyrinthen zu verwirklichen. Es ist möglich, Synonyme zu verwenden und das Programm mit einer Sprachausgabe zu versehen. Der Quelltext kann mit einem Texteditor wie Tempus erstellt werden und wird dann von dem Adventurecompiler compiliert. Den Compiler kann man problemlos vom Autor beziehen. Das Adventure Schloß ist im Gegensatz zu El Bozo, das in englischer Sprache verwirklicht wurde, in Deutsch gehalten.

Als letztes File auf der ersten Diskette befindet sich ein Programm namens Sherlock Holmes. Bei dem Spiel geht es darum, einen Mord aufzuklären, der in einer einsamen Villa verübt worden ist. Zur Tatzeit befanden sich mehrere Personen in der Villa, wovon alle unter die Tatverdächtigen fallen. Durch geschicktes Fragen und logisches Kombinieren können Sie nun versuchen, den Täter zu entlarven. Doch besteht guter Grund zur Annahme, daß der Täter nicht immer die Wahrheit sagt. Ist man der Meinung, herausgefunden zu haben, was sich wirklich abgespielt hat, kann man alle Personen im Wohnzimmer versammeln lassen und sich deren und den Fragen der Polizei stellen. Gefragt wird hierbei nach der genauen Tatzeit, dem Tatort, also dem Zimmer, in dem der Mord verübt wurde und natürlich nach dem Täter. Wenn die Angaben mit der Wirklichkeit übereinstimmen, bekommt man vom Computer die bis dahin benötigten Schritte präsentiert. Sherlock ist ein Spiel, mit dem man seinen logischen Verstand an langen Winterabenden trainieren kann, denn man kann es nur allein spielen.

Kommen wir nun zur zweiten Diskette. Hier befinden sich neben einem Rollenspiel, das in Englisch geschrieben wurde und vom UNIX-Betriebssystem konvertiert wurde, noch zwei Adventures, die beide in deutscher Sprache gehalten sind.

Bei Caverns of Larn handelt es sich um ein Rollenspiel. Ihre Tochter hat eine schreckliche Krankheit, die mit keinem der herkömmlichen Mittel oder Magien geheilt werden kann. Sie erfahren jedoch, daß es einen Magier gibt, der Ihre Tochter noch retten kann; dieser hält sich tief in den Höhlensystemen von Larn auf.

Sie müssen zunächst einmal Geld für Waffen und Ausrüstungsgegenstände beschaffen und dann den Eingang zu den Höhlen finden. Aber hier ist Vorsicht geboten, denn es wimmelt überall von gefährlichen Monstern, die Sie für ein leicht zu erbeutendes Mittagessen halten. Es kann manchmal ganz schön lange dauern, bis Sie sie vom Gegenteil überzeugt haben. Caverns of Larn wartet zwar nicht mit schönen Grafiken auf, kann aber doch jede Menge Spaß bereiten, wenn man sich etwas in das Spiel vertieft. Hinzu kommt, daß der Source-Code auf der Diskette mitgeliefert wird, und das Programm somit leicht editiert werden kann. Außerdem sind die Listen mit den Monstern, Magie und Spielerdaten im ASCII-Code abgespeichert, so daß man auch hier kräftig manipulieren kann.

Bei The Vault I handelt es sich um ein Kriminaladventure, bei dem Sie einen Mord aufklären sollen. Ein Mann wurde zunächst mit einem goldenen Dolch erstochen und anschließend an einem Obstbaum samt der Tatwaffe aufgehängt. Kurz nachdem die Leiche gefunden worden ist, verschwindet die goldene Waffe auf mysteriöse Weise. Da die Polizei mit ihren Ermittlungen nicht weiterkommt, wendet sich die Tochter des Ermordeten an Sie. Da Sie zufällig den Beruf eines Privatdetektives und im Moment keinen anderen Fall zu bearbeiten haben, entschließen Sie sich, den Auftrag anzunehmen. Dieses komplett in Deutsch gehaltene Kriminaladventure führt Sie in die tiefsten Abgründe der Verbrecherwelt, welche Sie versuchen müssen aufzuhellen. Machen Sie sich auf die Suche nach dem Täter und nach der Tatwaffe.

Last,but not least befindet sich auf dieser Diskette noch ein deutsches Adventure, das Sie in die Welt der Punker und Trasher führt. Auf Ihrem



üblichen Abendspaziergang mit Ihrem Hund kommen plötzlich zwei Punker in Lederjacken und mit Irokesenhaarschnitten auf Sie zu und entführen Ihren kleinen Hund. Mit den Worten: "Wird bestimmt 'ne irre Schau, wenn ich ihm auf dem nächsten Konzert den Kopf abbeiße", entfernen sich die beiden Punks wieder. Fest entschlossen, den armen kleinen Hund nicht einem solchen Schicksal zu überlassen, entschließen Sie sich, Trashtown, das Gebiet der Trasher und Punker, aufzusuchen und ihren Hund zu retten. In Trashtown herrscht Big Boss alias Beast, der den kleinen Hund natürlich nicht wieder lebendig zurückgeben will. Also müssen Sie sich etwas einfallen lassen. Das Spiel ist mit einem relativ guten Parser versehen und bereitet nicht zuletzt wegen seines ungewöhnlichen Szenarios und dem Witz, mit dem es geschrieben wurde, sehr viel Spaß.

Diese PD-Diskette von FsKS-Ludwig ist ihr Geld wirklich wert, da hier durch den Entpacker viel hochwertige Software geboten wird, für die man sonst normalerweise die zwei- bis vierfache Summe ausgeben muß. Hinzu kommt, daß sich auf den FsKS-Ludwig-Disketten fast nur Programme mit hoher Qualität befinden.

Steckbrief

Name: Disk. Nr. 050006
Rubrik: Spiele/Adventures
Quelle: FsKS-Ludwig
Preis: zirka 5 DM
Voraussetzungen: Atari ST mit Monochrom-Monitor

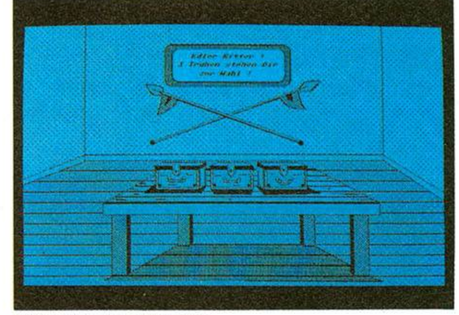
Disk. Nr. 050002

System: Atari ST

Spiele, Spiele, Spiele...

Wie auch schon die vorangehende FsKS-Ludwig Disk wird auch diese kompaktiert versendet.

Auf der ersten Diskette befindet sich zunächst einmal ein Ballerspiel namens Bouncing Bobbles. Hier müssen kleine Kugeln und Aliens abgeschossen werden. Dieses Spiel ist ein typischer Galaga/Space-Invaders-Abklatsch, der allerdings sehr viel Spaß beim Spielen bereiten kann, da es sehr viele verschiedene Gegner mit unterschiedlichen Eigenschaften gibt. Hier reicht die Palette von kleinen springenden Kugeln über UFOs, die nur in Gruppen auftreten, bis hin zu großen Vögeln, die auch sehr treffsicher schießen. Es lohnt sich, einige Spielstunden zu investieren.



Bildschirmfoto: Venovia

Als nächstes befindet sich hier eine Demoversion des Spieles Cave Miner, auf die wir allerdings nicht näher eingehen möchten.

Das letzte Spiel auf der ersten entpackten, doppelseitigen Diskette nennt sich Venovia. Einem Ritter wurde von seinem untreuen Knappen das Wappen gestohlen. Dieses will er nun natürlich um jeden Preis wiederhaben, also macht er sich auf in das nahegelegene Dorf. Hier muß er in den Häusern nach den Silben eines Passwortes suchen, um Zutritt zu der geheimnisvollen Mine zu bekommen, in der er den Knappen vermutet. Da der Knappe die Zeit beherrscht, steht dem Ritter nur eine begrenzte Zeit zur Verfügung. In den Häusern befindet sich entweder eine Silbe des Passwortes und etwas Geld, oder eine Falle des Knappen. Hat der Ritter das Passwort gefunden, ist der Auftrag für ihn aber noch lange nicht erfüllt. Denn der Knappe befindet sich nicht in, sondern hinter der Mine, die von dem Ritter erst durchquert werden muß. Venovia präsentiert sich als aufwendig programmiertes Geschicklichkeitsspiel, das viel Spaß bereiten kann.

Das war die erste entkompaktierte Diskette. Auf der zweiten befinden sich folgende Programme:

Zunächst einmal "Das große deutsche Ballerspiel" in Schwarzweiß, das schon in Ausgabe 11-12/88 reviewt wurde. Ihm folgt GO UP, eine mausgesteuerte Loderunnerversion, in der Sie als kleines Männchen Äpfel einsammeln müssen. Hierbei machen ihnen andere kleine Männchen, die es ebenfalls auf die Äpfel (und auf Sie) abgesehen haben, ganz schön zu schaffen. Sie können die Männchen aber für kurze Zeit loswerden, indem Sie ein Loch in den Boden hauen und die Gegner hineinfallen lassen. Dabei verlieren die Gegner eventuell aufgesammelte Äpfel. Wenn Sie in einem Level alle Äpfel aufgesammelt haben, erscheint eine Leiter, die in das nächsten Level führt. Go UP ist ein Geschicklichkeitsspiel, das mit bis zu vier Leuten gespielt werden und Sie eine ganze Weile vor den Bildschirm fesseln kann.

Danach befindet sich eine Space-Invaders-Version auf der Diskette. Sie besitzen eine Kanone, mit der Sie die Invasoren aus dem All, die sich in gleichmäßigen Bahnen der Erde nähern, abschießen müssen. Zu Ihrem Schutz wurden drei große Schilde über Ihnen montiert, die sich unter dem ständigen Beschuß der Aliens jedoch langsam auflösen. Auch Space Invaders ist ein Ballerspiel, mit dem man sich eine ganze Weile beschäftigen kann, bevor es langweilig wird.

Space Invader folgt dann Vektor Invader, das nach einem ähnlichen Prinzip aufgebaut ist, allerdings bestehen die Gegner aus 3D-Vektorgrafiken, und man kann seine Kanone auch nach oben und unten bewegen.

Bei Macpan muß man seine Spielfigur wie bei dem Spiel ähnlichen Namens durch ein Labyrinth bewegen und dabei Pillen fressen. Dabei machen Geister der Spielfigur Mac das Leben schwer, so daß dieser ab und zu eine Energiepille fressen muß, um so den Geistern einmal das Fürchten zu lehren. Eine Besonderheit kann Macpan allerdings aufweisen: Man kann mit zwei Macs gleichzeitig das Spielfeld betreten und versuchen, alle Pillen zu fressen.

Darauf folgt ein Spiel namens Maziaks, auf das wir jedoch nicht weiter eingehen wollen, da wir es schon in Ausgabe 4/89 in Augenschein genommen hatten.

Das nächste Spiel heißt Megadroids, was im großen und ganzen dem Spiel Asteroids entspricht, nur daß hier wesentlich mehr auf dem Bildschirm los ist, und daß getroffene Asteroiden mehrmals in kleine Stücke zerfallen. Für diejenigen, die mit dem Namen Asteroids nichts anfangen können, hier noch einmal die Hintergrundgeschichte: Ein Polizeiraumschiff gerät auf einem gewöhnlichen Streifenflug plötzlich in einen Asteroidenschwarm. Um aus diesem heil her-



auszukommen, muß es den gesamten Schwarm vernichten. Hat es einen großen Asteroiden getroffen, spaltet dieser sich in zwei kleinere auf. Diese spalten sich nach einem Treffer wieder in kleinere, bis der Asteroid vernichtet ist. Ab und zu überqueren auch mal wild um sich schießende Satelliten oder UFOs den Bildschirm. Der Gürtel scheint nicht enden zu wollen, denn wenn Sie einen Bildschirm gesäubert haben, füllt sich sofort der nächste mit mehr Asteroiden. Als letztes Spiel befindet sich auf dieser Diskette das Spiel Missile Command. Atomraketen drohen, Ihr Land zu vernichten.

Um dies zu verhindern, können Sie gezielt Granaten verschießen, die durch ihre sich langsam ausdehnenden Feuerbälle die Sprengköpfe der Raketen vernichten. Sie müssen die Granaten so plazieren, daß Sie möglichst viel Sprengköpfe auf einmal vernichten. Das Spiel ist beendet, wenn soviel Raketen durchgekommen sind, daß die Städte vernichtet wurden.

(Robert Marz/Jürgen Seibel/br)

Steckbrief:

Name: Disk. Nr. 050002
Rubrik: Spiele
Quelle: FsKS-Ludwig
Preis: zirka 5 DM
Voraussetzungen: Atari ST mit Monochrom-Monitor

Eine kleine Übersicht über die Vertreiber von Public Domain, Free- und Shareware sowie Prüf-vor-Kauf-Programmen

(wie immer ohne Anspruch auf Vollständigkeit)

COMPUTER SOLUTIONS
Rosenbuschstr. 2
8000 München 22
Tel.: 089/295976
System: PC

DIGITAL MARKETING
D. MÜCKTER
Krefelder Str. 16
5142 Hückelhoven-Baal
Tel.: 02435/2086,428, oder 1295
System: C64, AMIGA

FsKS LUDWIG
Riedstr. 28
7812 Bad Krotzingen
Tel.: 0 76 33/16 99 4
System: C64, Amiga, Atari ST

HIESKE, DIETER
Schillerstr. 36
6700 Ludwigshafen
Tel.: 0621/673105
System: AMIGA

INTERSOFT
Nohlstr. 76
4200 Oberhausen 1
Tel.: 0208/809014
System: ATARI, PC

KE-SOFT KEMAL EZCAN
Frankenstr. 24
6457 Maintal 4
Tel.: 6181/87 53 9
System: ATARI XL/XE

KIRSCHBAUM MEDIEN-BERATUNG
Schubertstr. 3
4320 Hattingen
Tel.: 02324/82249
System: AMIGA

KOTULLA, MARTIN
Grabbestr. 9
8500 Nürnberg 90
Tel.: 0911/303333
System: C128, CPC, JOYCE

MAXON COMPUTER GMBH
Industriestr. 26
6236 Eschborn
Tel.: 06196/481811
System: ATARI ST, Amiga

OSSOWSKI, STEFAN
Veronikastr. 33
4300 Essen 1
Tel.: 0201/788778
System: AMIGA

PD-SERVICE-LAGE, BERND SCHULZ
Hasselstr. 38
4937 Lage/Lippe
Tel.: 05232/66912
System: PC

REDYSOFT SOFTWARE GMBH
Postfach 1261
8150 Holzkirchen
Tel.: 08024/8131
System: PC

SOFT MAIL AG
ehemals Ecosoft Economy Software AG)
Postfach 30 ,7701 Büsingen,
Tel.: 07734/2742
System: PC, MAC, AMIGA, ATARI,

C64/128, APPLE II

WOLF Computertechnik
Deipe Stegge 187
4420 Coesfeld
Tel.: 02541/2874
System: AMIGA

PETER RAUSCHERS COMPUTERSHOP
A-1100 Wien
Weldengasse 41
Tel.: 0222/62 15 35
System: Amiga

GAME BOX 3

Vier Super-Programme zum kleinen Preis.

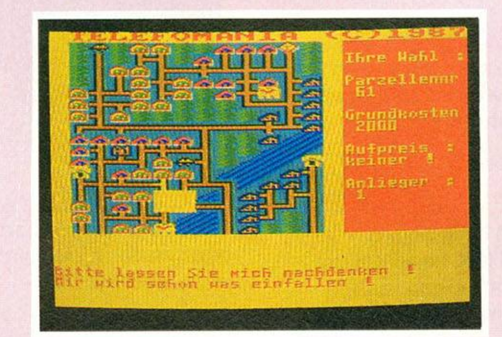
Die neue CPC-Spielebox enthält vier ausgesuchte TOP-Programme der Spitzenklasse. Da ist für jeden das Richtige dabei!

1. Alphajet

Lieben Sie Abenteuer und Gefahren im Weltraum? Dann steigen Sie in den neuentwickelten Alphajet und erforschen die interstellaren Sonnensysteme. Vielfältige Gefahren lauern auf Ihrer Mission. Erleben Sie mit Alphajet ein hochklassiges Actionspiel mit außergewöhnlicher Grafik und vielen tollen Effekten.

2. Telefomania

Man schreibt das Jahr 1992. Das sogenannte Datenzeitalter hat begonnen. Alles kann per Datenübertragung von zu Hause aus erledigt werden. Das Problem: Einige Gebiete wurden bei der Vernetzung schlichtweg vergessen. Ihre Aufgabe besteht nun darin, als Einsatzleiter vor Ort diese Vernetzung vorzunehmen. Verhandeln Sie also direkt mit den Hausbesitzern über Tarife und Anschlußmöglichkeiten. Gutes Gespür ist hier gefragt, denn nicht jeder will auch an das Datennetz angeschlossen werden. Mit Telefomania erwartet Sie eine völlig neue Spielidee, die auch Sie begeistern wird.



Für alle CPCs nur als 3“-Diskette
Best.-Nr.: 1012

39,– DM (unverbindliche Preisempfehlung)
Wenn Sie über den DMV-Bestellservice bestellen, gilt folgendes:

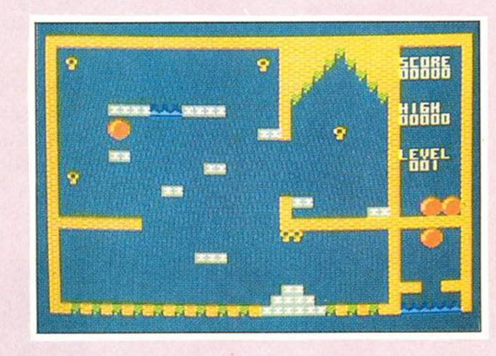
Inland:		**Ausland:**	
Einzelpreis	39,– DM	Einzelpreis	39,– DM
zzgl. Versandkosten	4,– DM	zzgl. Versandkosten	6,– DM
Endpreis	**43,– DM**	**Endpreis**	**45,– DM**

3. Kampf den Insekten

Übernehmen Sie die Rolle eines berühmten Gärtners. Ihre Aufgabe besteht in der behutsamen Pflege des weltschönsten und mehrfach preisgekrönten Gartens von Lord CPC. Erschwert wird dies durch verschiedenartige Insekten, die immer wieder an Ihren herrlichen Pflanzen nagen und diese zerstören. Durch gezielten Einsatz von Dünger und Sprays (ohne Treibgas) können Sie den unliebsamen Zeitgenossen zu Leibe rücken. Ein erlebnisreiches Geschicklichkeitsspiel für die ganze Familie mit vielen Überraschungen erwartet Sie.

4. Funbouncer

Ihr bester Freund wurde vom bösen Zauberer entführt. Mutig und stark, wie Sie nun einmal sind, machen Sie sich sofort auf die Suche nach Ihrem verschwundenen Kumpan. Als Sie das Schloß des Zauberers erreichen, werden Sie und Ihr Freund in einen feuerroten Ball verwandelt. In dieser Gestalt müssen Sie nun den geheimen Ausgang des Gewölbes finden, um den Fluch zu verlieren. Doch Vorsicht: Vielfältige Gefahren wie zum Beispiel scharfe Felskanten oder rostige Nägel machen Ihnen neben anderen Zeitgenossen, die ebenfalls verzaubert wurden, das Leben schwer. Funbouncer ist ein schnelles und farbenfrohes Actionspiel mit vielen Levels und eigenem Bild-Construction-Set.



Bitte benutzen Sie die Bestellkarte.

DMV-Verlag · Postfach 250 · 3440 Eschwege



Im nächsten Heft



Bildschirmfoto: Amiga

Was lange währt, wird endlich gut: Legend of Fearghail ist bei uns eingetroffen. Ein Softwareprodukt, das Akzente auf dem Rollenspielmarkt setzen soll. Hält es, was es verspricht? Lesen Sie die nächste JOYSTICK

Konverter

Konvertierungen bestehender Programme ergänzen Monat für Monat das große Spieleangebot. Im nächsten Heft nehmen wir neben anderen Programmen die Amiga-Umsetzungen der Spiele Barbarian II und Spherical für Sie unter die Lupe.

Neues aus den Staaten

Was unser Redakteur auf seiner Reise durch das Land der unbegrenzten Möglichkeiten an Neuigkeiten mitbrachte, erfahren Sie in der nächsten JOYSTICK.

Multimedia

Was gibt es Neues auf Video? Wo liegt der neueste Musiktrend? JOYSTICK berichtet unter anderem über “Stirb langsam“, einen reißerischen Film von John McTierman (Predator).



Illustration

In Amerika ist Battletech ein Begriff. Über die Fernsehserie, die auch im Computer Einzug hielt, berichtet Markus Matejka



Szenenfoto, Stirb langsam, © CBS/FOX VIDEO

Spannende Unterhaltung und jede Menge Action verspricht “Stirb langsam“

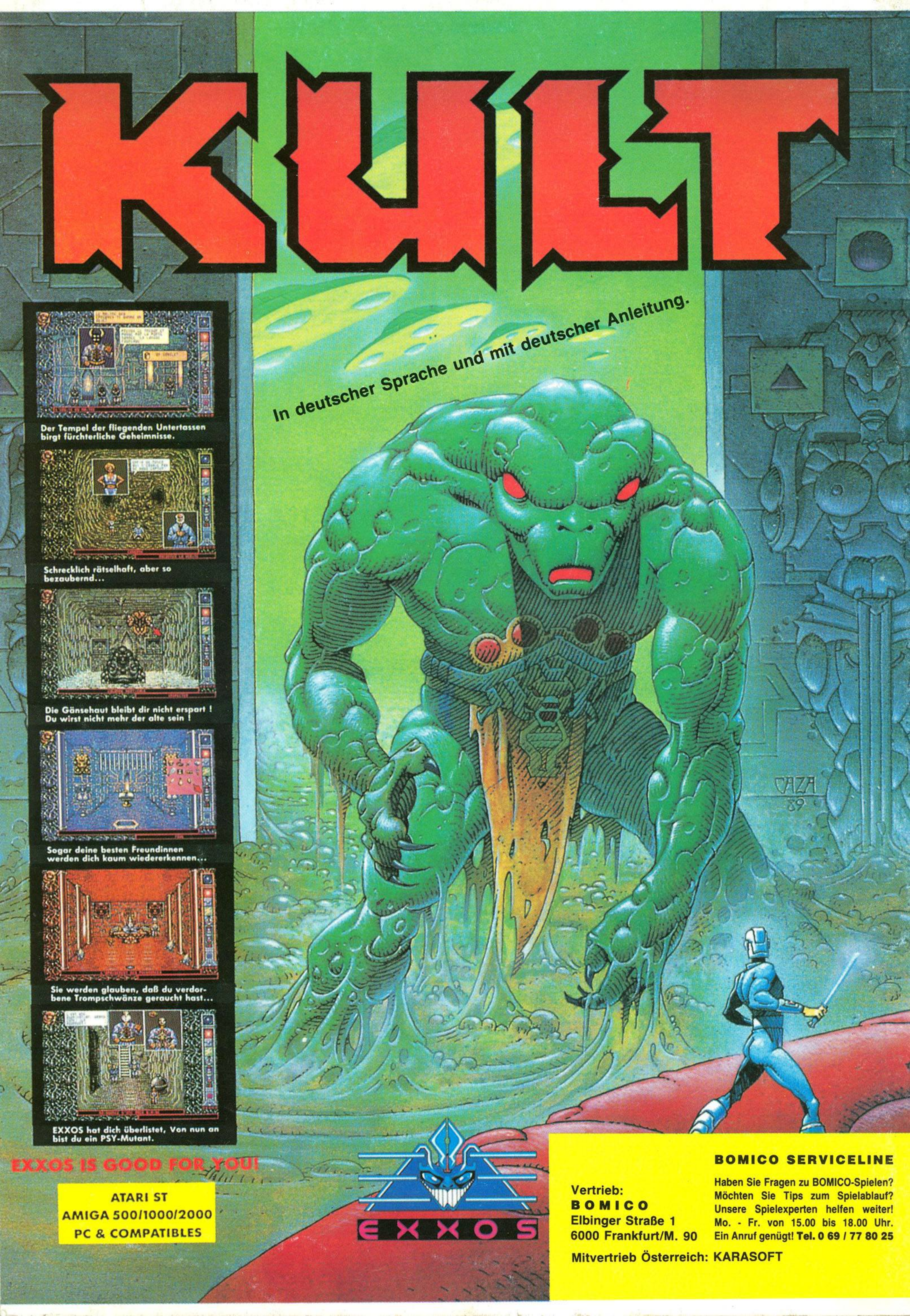
Die nächste Ausgabe von



liegt ab

9. August

bei Ihrem Zeitschriftenhändler.


KULT
In deutscher Sprache und mit deutscher Anleitung.
Der Tempel der fliegenden Untertassen birgt fürchterliche Geheimnisse.
Schrecklich rätselhaft, aber so bezaubernd...
Die Gänsehaut bleibt dir nicht erspart ! Du wirst nicht mehr der alte sein !
Sogar deine besten Freundinnen werden dich kaum wiedererkennen...
Sie werden glauben, daß du verdorbene Trompschwänze geraucht hast...
EXXOS hat dich überlistet, Von nun an bist du ein PSY-Mutant.
EXXOS IS GOOD FOR YOU!
ATARI ST
AMIGA 500/1000/2000
PC & COMPATIBLES
EXXOS
CAZA 89
Vertrieb:
BOMICO
Elbinger Straße 1
6000 Frankfurt/M. 90
BOMICO SERVICELINE
Haben Sie Fragen zu BOMICO-Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spielexperten helfen weiter! Mo. - Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt! Tel. 0 69 / 77 80 25
Mitvertrieb Österreich: KARASOFT